

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№ 3
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ ПОКОЛЕНИЯ

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

спецназ на змеиной диете

Fable

притча Альбиона

Pro Evolution Soccer 4

AI тренируется

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

похождения Вина Дизеля в 3D

ПОСТЕРЫ



Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-9003



9 771609 900008 03>

*Кристалове чисте відображення
Великий кут огляду 160°
Насолоджуюся кристалово чистим зображенням
завдяки широкому куту огляду, високому
контрасту та DVI*

*Витончене гармонічне криве та кривих ліній
Високі криві лінії підкреслюють елегантність
блещучий кристальний утворюють плавний обрис.*

*З'єднання суцільних та
класичних кольорів
Класичні відтінки горло
бладо та середнього кольору
дарують відчуття вишуканості.*

*Надзвичайна краса сенсора
Класичний блиск підсвітки та кнопок
демонструє унікальний відчуття стилю.*

*Кнопки, біакустичні LED**

**Нова
ХВИЛЯ ДИЗАЙНУ**

Елегантність форми
FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1740P



Тип: 17" TFT LCD монітор
Яскравість: 300 кд/м²
Контраст: 500:1
Кут огляду: 160 (верт)/160 (гор)
Час реакції матриці: 12 мс
Інтерфейс: D-Sub, DVI
Спеціальні функції: FLATRON f-ENGINE

LIFE'S GOOD  **LG**

INTRO

Автору нужно написать интро. Сегодня утром он просыпается с четкой мыслью написать о прелестях XXI века. О, дивный новый мир! Друзья, как легко и весело жить в нем каждому из нас!

Правда, автор сегодня утром немного проспал, потому что электронный будильник подвис самым вероломным образом. Удар в спину, но автора это не расстраивает. Подумаешь, ерунда какая. Раньше вот людей вообще петух будил – тупая, истеричная птица: если не истошно кричит, то молча гадит.

Автор со скоростью электрона несется к своей мега-современной стиральной машине, чтобы достать постиранный накануне свитер. Мега-современная стиральная машина смотрит на него с виноватым видом, печально мигая красной лапочкой. Если автор открывает дверцу, то ее стошнит прямо на пол тремястами литрами воды и парой килограммов недостиранной одежды. Ну и плевать! Такая мелочь – все лучше, чем в проруби руками полоскать. Автор одевает мамин свитер и пулей вылетает из квартиры, стараясь не увидеть ненароком свое отражение в зеркале. А на кухне позабытый тостер продолжает старательно коптить кусочек хлеба, наполняя квартиру запахами промышленного крематория.

По дороге в редакцию автор останавливается возле автомата выпить кофе. Сначала автор безрезультатно ищет на панели кнопку с подписью «Только чуть поменьше кофе, наливать медленно кипятком и помешивать против часовой». А затем, когда кофе сделан, ищет кнопку «Кто тебя учил варить кофе? Микки Маус?»

На мосту автор попадает в жуткую пробку. Ну что ж, такова плата за всеобщую автомобилизацию. Это было бы бедой, если бы не было мобильной связи. Автор достает свою модную мобилу, набирает номер главреда и печально слушает вечно радостный голос девушки: «Сеть перегружена!» «Ну и что? – вновь говорит он себе – это было бы бедой, если бы не... О'кей, это беда».

Автор выпрыгивает из маршрутки и бежит, быстро-быстро шевеля всеми своими приводами. На проходной он в испуге шарахается от лифта и, не сбавляя темпа, прибегает в редакцию на седьмой этаж. Как раз вовремя... чтобы до конца рабочего дня успеть переставить «упавшую» операционную систему.

Итак, вечером, при свете свечи, он наконец начинает писать свое интро: «О, дивный новый мир! Друзья! Дайте кто-нибудь чертов пистолет – я выстрелю себе в голову...» Или что я там собирался написать?..

by Olmer

Содержание

Эхо планеты

News	2
Музыкальное чтиво!	46
Columbia Бразерс	48

MegaGame

Metal Gear Solid 3: Snake Eater	8
---------------------------------	---

Ждем-с!

Killer 7	12
Cold Fear	16
Stolen	18

To play or not to play

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	20
Pro Evolution Soccer 4 (Winning Eleven 8)	24
Shadow Vault	26
Bad Mojo (Redux)	28
Demon Stone	30
Fable	36

Клубничка

Украинская Лига Старкрафта	40
Хит-парад клубных игр февраля	43

Чуваак!

Александр Пономарев	44
---------------------	----

Animania

Black Magic M66	50
АнимеNews	52
Ральф Бакши	53

Cell-o-Fan

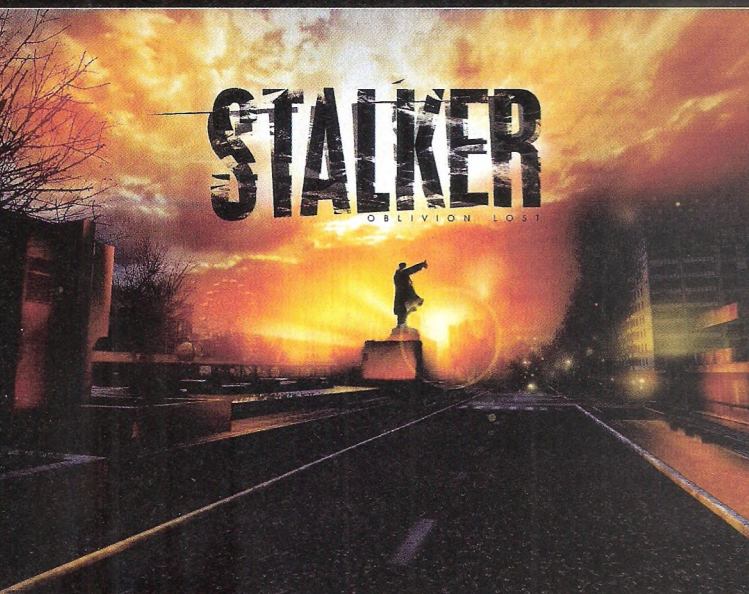
«ЭнерДЖИНС»: тайна молний раскрыта	54
Три по-свински крутых телефона Nokia	54
Маленькие игры для самых маленьких	56

Железный Boom!

Великий железный раздел в мире геймеров	60
A4Tech NB-30 Battery Free	63
Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel	63

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

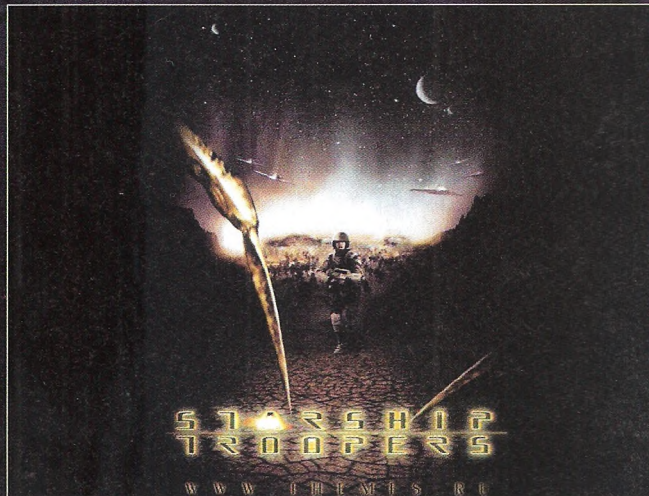
- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – , неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



S.T.A.L.K.E.R. и «Звездный десант» отправились на переподготовку

На официальной странице игры Starship Troopers появилась инфо о том, что игра задержится. Пока еще не созданный шедевр Empire Interactive будет по необъяснимым причинам задержан аж до конца сентября – до 23-го числа. Напомним, что ранее ее обещали выпустить уже в июле.

му симуляции жизни, которая впервые за 10 лет позволит отойти от коридоров и триггеров, показать новые возможности геймплея и направление, в котором может развиваться жанр. С другой стороны игра – это интересный геймплей, и ни одна фича не оправдывает его отсутствие. Поэтому, выбирая между скорым выходом и доводкой геймплея, мы без раздумий взяли еще время на его доводку. Это правильное решение, и мы надеемся, что, уви-



Более грустная новость исходит из компании GSC Game-World. На официальном сайте компании www.gsc-game.com появилось заявление менеджера проекта Антона Большакова.

«S.T.A.L.K.E.R. – первый проект подобной сложности для нас. Требования по набору фич в жанре на сегодняшний день огромны. Помимо реализации всех этих фич мы делаем систе-

дев игру в финальном виде, с ним согласятся даже самые рассерженные фаны».

Посему майский релиз откладывается на неопределенный срок...

Дикие результаты продаж в США

Во что играют американцы? Ответить на этот вопрос не-сложно. Сложно понять их вы-

бор, но ознакомиться с лидерами продаж в период с 30 января по 5 февраля на рынке PC-игр можно.

1. World of Warcraft
2. Half-Life 2
3. The Sims 2
4. Sid Meier's Pirates!
5. RollerCoaster Tycoon 3
6. Zoo Tycoon 2
7. Halo: Combat Evolved
8. Rome: Total War
9. The Sims 2 DVD Edition
10. Medal of Honor Pacific Assault

Особо стоит обратить внимание на две версии второй части Sims, очередной Tycoon, в который у нас почти никто не играет, и старые игры, которые у нас уже купили, поиграли и забыли... Так что люди мы очень даже разные. Об этом можно судить по нашему рейтингу самых популярных игр в украинских компьютерных клубах, полученных совершенно эксклюзивно. Ознакомиться с рейтингом, в котором все понятно и угадываемо, можно в рубрике «Клубничка».

Eminem? Snoop? Usher? N.E.R.D.? Her! Metallica

На сайте www.overstock.com появилась возможность заказать диск Hip Hop Tribute To Metallica! Диск, где репперами, имена которых пока неизвестны, будут перепеты известные песни классической металлической группы, выйдет 8 марта – так, по крайней мере, обещает интернет-магазин. Вот список композиций, которые будут в этом релизе:

1. Enter Sandman
2. Am I Evil?



– My name is Slim Shady!
Ой, что это я...
Gimme fuel, Gimme fire,
Gimme that which I desire!
Ooh!

3. Creeping Death
4. Harvester Of Sorrow
5. Welcome Home (Sanitarium)
6. Through The Never
7. For Whom The Bell Tolls
8. Fade To Black
9. Master Of Puppets
10. Nothing Else Matters

Гориллы вернулись!

Gorillaz, которые после четырехлетней давности диска и последовавшего за ним промо-тура, практически пропали, оставив своих поклонников в недоумении, снова подали голос. Уже ходили слухи, что Деймон Албарн – идейный вдохновитель «безликой» команды, ее же голос и по совместительству солист британской группы Blur, решил бросить проект и вернуться к «серьезной», немультяшной работе. Но вот свежая новость – в мае этого года выйдет новый альбом мультяшек под названием Demon Days.



АКЦІЯ!
приєднайся
до 10 квітня!

ЗМІНЮЙСЯ!



**SMS —
1 копійка! ***

до кінця року



GSM[®]
МОБІ 

детальніше: www.mobi-gsm.com.ua **8-800-505-7777**

*до кінця 2005 року
в середині мережі.

ліцензія ДКЗІУ № 720020 від 19.01.2004 р.

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

МЕЛОДІЇ, ЩО ПОМІЧЕНІ ЛІТЕРОЮ "F", – ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. ВСІ ІНШІ – МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ДЛЯ ПОЛІФОНІЧНИХ ТЕЛЕФОНІВ: ЩОБ ЗАМОВИТИ МЕЛОДІЇ З ЛІТЕРОЮ "F", НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДІШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SGXXXXX F).

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

- SG126893 ВІА ГРА-МИР О КОТОРОМУ Я НЕ ЗНАЛА ДО ТЕБЯ F
- SG126894 ВАЛЕРІЯ+СТАС ПЬЕХА-ТЫ ГРУСТИШЬ F
- SG126804 BRITNEY SPEARS- MY PREROGATIVE F
- SG126373 DANZEL- PUMP IT UP F
- SG126808 EMINEM - JUST LOSE IT F
- SG126553 ІРИНА ДУБЦОВА-О НЕМ F
- SG127035 РАЗОМ НАС БАГАТО... F
- SG126883 RAMMSTEIN-AMERIKA F
- SG126885 SCOOTER-SHAKE THAT F
- SG126811 СПЛИН-МЫ СИДЕЛИ И КУРИЛИ F

ТІЛЬКИ ВІД LOGIZMO!

- SG103982 TARKAN-DUDU F
- SG1126 TARKAN-HUP F
- SG1128 TARKAN-KUZU KUZU F
- SG1132 TARKAN-UNUTMAMAM F



НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

- SG126494 АНІ ЛОРАК-ТРИ ЗВУНИХ СЛОВА F
- SG126505 АНЮТА СЛАВСКАЯ-ПТИЦЕЛОВ F
- SG126497 АЛЕНА ВИННИЦКАЯ-РАССВЕТ F
- SG126727 АЛИБИ-С ЧИСТОГО ЛИСТА F
- SG126465 ВІА ГРА І В. МЕЛАДЗЕ-ПРИТЯЖЕННЯ БОЛЬШЕ НЕТ F
- SG126549 ВІА ГРА-БИОЛОГИЯ F
- SG126493 В. СЕРДЮЧКА-ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО F
- SG126464 ВЕРКА СЕРДЮЧКА І ГЛЮКОЗА-ЖЕНХИХА ХОТЕЛА F
- SG126734 ВЕРКА СЕРДЮЧКА(МОЗИКЛ "ЗОЛУШКА")-ДАЖЕ ЕСЛИ ВАМ НЕМНОГО ЗАРІДЦЯТЬ... F

- SG126887 ВЕРКА СЕРДЮЧКА-ТУК, ТУК, ТУК F
- SG126504 ВВ-ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ F
- SG126506 ДРУГА РІКА-ВЖЕ НЕ САМ F
- SG126492 ІРИНА БЛИК-ПОМНИТЬ F
- SG126491 ОКЕАН ЕЛЬЗІ-ДІВЧИНА F
- SG126496 РУСЛАНА-ДИКІ ТАНЦІ F
- SG126498 СКРЯБІН І БЛИК-МОВЧАТИ F
- SG126510 С. ВАКАРЧУК-Я ІДУ ДОДОМУ F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

- SG126775 АЛЕКСА - ГДЕ ЖЕ ТЫ F
- SG126784 АНАСТАСІЯ СТОЦКАЯ - ВЕНЫ РЕКИ F
- SG126487 АЛЛА ПУГАЧЕВА-ХОЧЕТСЯ F
- SG126732 А-СТУДИО-НОЧЬ ПОДРУГА F
- SG126467 ВАЛЕРІЯ – РАДУГА-ДУГА F
- SG126485 ВАРУМ І АГУТИН-Я БУДУ ВСЕГДА С ТОБОЮ F
- SG126771 ВАЛЕРІЯ - ПЕРЕЛЕЙ ВОДА F
- SG126555 В. БУТУСОВ-ДЕВУШКА ПО ГОРОДУ F

- SG126564 В. ВЫСОЦКИЙ- ДИАЛОГ У ТЕЛЕВИЗОРА F
- SG126729 ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО- ВСЕ РЕШЕНО F

- SG126773 ГЛЮКОЗА - ОЙ, ОЙ F
- SG126926 ДИМА БИЛАН-НА БЕРЕГУ НЕБА F
- SG126890 ДМИТРИЙ МАЛИКОВ-ВИШНЕВАЯ СМОЛА F

- SG126472 ДМИТРИЙ МАЛИКОВ-НЕ СКУЧАЙ F
- SG126895 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ-НОВОГОДНЯ F
- SG126781 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ-ЖЕСТОКИЙ РЭП F

- SG126731 ЖАСМИН-КАПЛЯ ЛЕТА F
- SG126486 ЖАСМИН-САМЫЙ ЛЮБИМЫЙ F
- SG126886 ЗАЩЕПИН+КАДЫШЕВА-ШИРОКА РЕКА F

- SG126560 ИВАНУШКИ-ВОТ ЭТО КИНО F
- SG126548 И. ПИРЦХАЛАВА ЛОНДОН - ПАРИЖ F
- SG126557 ЗЕМФИРА-НЕБО МОРЕ ОБЛАКА F
- SG126469 КОРНИ-С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, ВІКА F

- SG126559 КОРНИ-КОРНИ F
- SG126563 КАТЯ ЛЕЛЬ-СТОЯТЬ БОЯТЬСЯ F
- SG126565 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-ЭТО ПРОСТО СОН F

- SG126772 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-ТЫ БУДИ МЕНЯ F
- SG126475 КРИСТИНА ОРБАКАЙТЕ-ГУБКИ БАНТИКОМ F

- SG126908 ЛЮБЕЯ.С. БЕЗРУКОВ-БЕРЕЗЫ F

- SG126889 ЛЮБЕ-ПО ВЫСОКОЙ ТРАВЕ F
- SG126783 МИХАИЛ КРУГ -ЗОЛОТЫЕ КУПОЛА F
- SG126779 МИРАЖ - МУЗЫКА НА СВЯЗАЛА F
- SG126488 НЕПАРА-БОГ ТЕБЯ ВЫДУМАЛ F
- SG126730 ПРЕМЬЕР МИНИСТР-ДВА БИЛЕТА В ЛЕТО F

- SG126483 ПРЕМЬЕР-МИНИСТР НАТАШКА F
- SG126774 ПРОПАГАНДА - КВАНТО КОСТА F
- SG126489 ПРОПАГАНДА-СУПЕРДЕТКА F
- SG126470 REFLEX- НОН-СТОП F
- SG126547 SMASH-OBSSESSION F
- SG126912 SMASH-FAITH F

- SG126733 СТАС ПЬЕХА-ОДНА ЗВЕЗДА F
- SG126888 С. РОТАРУ-НЕБО ЭТО Я F
- SG126511 С. РОТАРУ-БЕЛЫЙ ТАНЕЦ (РЕМИХ) F
- SG126782 УМАТУРМАН-ПРАСКОВЬЯ F
- SG126812 УМАТУРМАН - ПРОСТИТЬСЯ F
- SG126561 ФАБРИКА-ДЕВУШКИ ФАБРИЧНЫЕ F
- SG126552 ФАБРИКА-ЛЕЛИК F
- SG126907 ФАБРИКА 5-КРУТО ТЫ ПОПАЛ F
- SG126892 ЧАЙ ВДВОЕМ-А ТЫ ВСЕ ЖДЕШЬ F
- SG126777 ШУФУТИНСКИЙ - НАКОЛОЧКА F
- SG126728 НИ-ФИ-БИЛЕТ F
- SG126778 ЮРИЙ ТИТОВ - ПОНАРОШКУ F

ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ

- SG107162 ФЕН-ШУЙ МУЗЫКА ВІТРУ F
- SG107164 СПІВ ПТАХІВ F
- SG107165 МЕКСИКАНСЬКА ХВИЛЯ F
- SG107166 ДВЕРНИЙ ДЗВІНОК І F
- SG107167 ПОСТРІЛ F
- SG107168 ЦЕРКОВНІ ДЗВОНІ F
- SG107171 КОСМІЧНА РАКЕТА F
- SG107173 БАРАБАН F
- SG107174 ДЗВІНОК СТАРОВИННОГО ТЕЛЕФОНУ F
- SG126440 СІРЕНА F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

- SG126925 5 МИНУТ-КАРНАВАЛЬНА НОЧЬ F
- SG126516 17 МГНОВЕНИЙ ВЕСНЫ- ПЕСНЯ О ДАЛЕКОЙ РОДИНЕ F
- SG41275 AMELIE 2 F
- SG126551 БРИЛЛИАНТОВАЯ РУКА- ПОМОГИ МНЕ (ТАНГО) F

- SG126512 БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ- ГОСПОЖА УДАЧА F
- SG126768 БРИГАДА - TRIPLEX F
- SG126769 БУМЕР - МОБИЛЬНИК F
- SG126785 ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ F
- SG126022 ВРАВЕHEART F
- SG126765 ДОРОГАЯ МАША БЕРЕЗИНА F
- SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА- ЕСТЬ ТОЛЬКО МИГ F

- SG126786 CHICAGO F
- SG126026 DESPERADO F
- SG68127 JAMES BOND F
- SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО F
- SG120410 KILL BILL F
- SG126514 КАВКАЗСКАЯ ПЛЕННИЦА- ПЕСНЯ ПРО МЕДВЕДЕЙ F
- SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
- SG126735 МИМИНО-ЧИТО-БРИТО F
- SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
- SG53897 GOOD BAD UGLY MOVIE F
- SG123554 PRETTY WOMAN F
- SG126744 ПОСТОЙ ПАРОВОЗ F
- SG4948 PINK PANTHER F
- SG80250 ROCKY F
- SG83841 MUPPET SHOW F
- SG127070 М/Ф ПРОСТОКВАШИНО- КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ F
- SG53266 STAR WARS F
- SG126567 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН- У ПРИРОДЫ НЕПЛОХОЙ ПОГОДЫ F
- SG126813 СЕКС И ГОРОД F
- SG120658 TORGUN F
- SG120657 TITANIC F
- SG126766 ТРОЯ F
- SG126749 УТОМЛЕННЫЕ СОЛНЦЕМ F

ФОЛЬКЛОР

- SG126566 ТУМ БАЛАЛАЙКА F
- SG126568 ШАЛАНДЫ ПОЛНЫЕ КЕФАЛИ F
- SG126740 В МИРЕ ЖИВОТНЫХ F
- SG126741 ТИ ЖЕНЕ ПІДМАНУЛА F
- SG126746 АХ, ОДЕССА F
- SG126747 ЛЕЗГИНКА F
- SG126748 ОЧИ ЧЕРНЫЕ F
- SG126738 7-40 F

- SG126739 МУРКА F

ГІМНИ

- SG126736 ГІМН UEFA F
- SG126737 БОЖЕ ЦАРЯ ХРАНИ! F

СПРАВЖНІ ПІСНІ

- SG103982RN TARKAN - DUDU
- SG87331RN 50 CENT - IN DA CLUB
- SG111694RN 50 CENT - P.I.M.P.
- SG112865RN BENNY BENASSI - SATISFACTION
- SG111637RN BEYONCE - BABY BOY
- SG104774RN BREATHE - TECHNO
- SG121336RN BRITNEY SPEARS - TOXIC
- SG47316RN BOMFUNK - MC'S FREESTYLER
- SG69870RN DJ SENTELLO - MIX
- SG115228RN KYLIE MINOUE - SLOW
- SG104038RN SEAN PAUL - GET BUSY
- SG54776RN SHAGGY - HEY SEXY LADY

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

- SG983 ABBA-LAY ALL YOUR LOVE ON ME
- SG126726 ALCAZAR- THIS IS THE WORLD WE LIVE IN F
- SG126581 A-TEENS-I PROMISED MYSELF F
- SG87331 50 CENT-IN DA CLUB F
- SG111694 50 CENT-P.I.M.P. F
- SG126896 ABBA-HAPPY NEW YEAR F
- SG126763 A-HA - LIFELINES F
- SG106900 AMOR DIAB-HABIBI F
- SG39216 ANASTACIA- COWBOYS AND KISSES F
- SG126910 ANTIQUE-TIME TO SAY GOODBYE F
- SG91953 ANGELA DIMITROU-MARGARITES F
- SG107311 ANGELA DIMITROU+AMR DIAB-ELEOS
- SG120559 ATOMIC KITTEN-IF YOU COME TO ME F
- SG68947 AVRIL LAVIGNE-COMPLICATED F
- SG68948 AVRIL LAVIGNE-I'M WITH YOU F
- SG105084 AVRIL LAVIGNE-LOSING MY GRIP F
- SG981 A-HA-TAKE ON ME
- SG126570 ANASTASIA-LEFT OUTSIDE ALONE F
- SG115757 BASSTOY-RUNNIN F
- SG15759 BESAME MUCHO F
- SG47316 BOMFUNK MC'S-FREESTYLER F
- SG119969 BLACK EYED PEAS-SHUT UP F
- SG126571 BLACK EYED PEAS-LET'S GET IT STARTED F

- SG126762 BLUE - BUBBLIN F
- SG70398 BOB MARLEY-NO WOMAN NO CRY
- SG121336 BRITNEY SPEARS-TOXIC F
- SG115567 BRITNEY SPEARS- ME AGAINST THE MUSIC F
- SG122741 BRITNEY SPEARS- I GOT THAT BOOM BOOM F
- SG126761 BRITNEY SPEARS - OUTRAGEOUS F
- SG12108 BRITNEY SPEARS- I LOVE ROCK AND ROLL
- SG126572 BRITNEY SPEARS- EVERYTIME F
- SG112865 B. BENASSI-SATISFACTION F
- SG126753 B. BENASSY-HIT MY HEART F
- SG126751 BEYONCE- NIGHTLY GIRL F
- SG104938 BEYONCE & JAY Z-CRAZY IN LOVE F
- SG111637 BEYONCE-BABY BOY F
- SG53884 B.MCFERRIN- DON'T WORRY BE HAPPY
- SG12659 BONEY M-SUNNY F
- SG126911 BODIES WITHOUT ORGANS- LIVING IN A FANTASY F
- SG126909 BLUE-CURTAIN FALLS F
- SG47296 BRANDY+RAY- ANOTHER DAY IN PARADISE
- SG11695 BUTTERFLY BOUCHER- I CAN'T MAKE ME F

- SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY- I KNOW WHAT YOU WANT F
- SG126574 CHRISTINA MILIAN-DEEP IT LOW F
- SG87333 CHRISTINA AGUILERA-BEAUTIFUL F
- SG126805 CHRISTINA AGUILERA- FEAT MISSY ELLIOT - CAR WASH F
- SG104971 CHRISTINA AGUILERA - FIGHTER F
- SG104972 COLDPLAY-CLOCKS F
- SG25063 CRAIG DAVIDS-7 DAYS F
- SG103819 CRAZY TOWN-HURT YOU SO BAD F
- SG9997 CRISS ISAAC-BLUE HOTEL
- SG115741 CRISTAL SIERRA-PLAY NO MORE
- SG126897 DARREN HAYES-POP!ULAR F
- SG25101 DAVID BOWIE-HEROES
- SG13627 DAVID BYRAN-LASY
- SG126575 DA BUZ-DANGEROUS F

- SG11169 DAVE GAHAN-I NEED YOU
- SG124366 D 12-BIGGER THAN MY BODY F
- SG115748 DANIELA MERCURY-RAPUNZEL F
- SG105085 DARE-CHIHAUAHA F
- SG126884 DESPINA VANDI-COME ALONG F
- SG32876 DESPINA VANDI-GEIA F
- SG118092 DIDO-WHITE FLAG F
- SG11671 DIDO-LIFE FOR RENT F
- SG126807 DIDO - SAND IN MY SHOES F
- SG104035 DJ BOBO-CHIWAHA F
- SG69870 DJ SENTELLO-SENTELLO DJ MIX F
- SG126576 EAMON F* K F
- SG126920 EAGLES-HOTEL CALIFORNIA F
- SG126923 ELTON JOHN- ALL THAT I'M ALLOWED F
- SG80241 E. PRESLEY-HUNKA HUNKA BURNING LOVE
- SG115577 EAGLE EYE CHERRY- SKULL TATTOO F

- SG5326 ENRIQUE IGLESIAS-TRES PALABRAS F
- SG39251 ENRIQUE IGLESIAS-HERO F
- SG126585 ENRIQUE IGLESIAS-NOT IN LOVE F
- SG10875 EMINEM-STAN F
- SG117509 EMINEM-8 MILE
- SG47333 EMINEM-THE REAL SLIM SHADY
- SG10877 EMINEM-THE WAY I AM
- SG126754 EVANSCENSE-GOING UNDER F
- SG17982 FAITHLESS-INOMNIA
- SG39254 F. SINATRA-STRANGERS IN THE NIGHT
- SG126577 FRANKIE F.U.R.B (FUCK YOU RIGHT BACK) F
- SG105087 JENNIFER BROWN-WEAK F
- SG126759 JASSICA SIMPSON-TAKE MY BREATH AWAY F
- SG126758 JENNIFER PAGE-THESE DAYS F
- SG83840 JAY Z FEAT. BEYONCE-BONNIE AND CLYDE F
- SG87337 JANIS JOPLIN-MERCEDES BENZ F
- SG116713 JAY Z-LA LA LA F
- SG52979 J. LOPEZ-JENNY FROM THE BLOCK F
- SG39273 J. LOPEZ-IF YOU HAD MY LOVE
- SG39274 J. LOPEZ-LET'S GET LOUD
- SG104706 J. LOPEZ-I AM GLAD F
- SG63365 J. LOPEZ-I'M GONNA BE ALLRIGHT F
- SG111702 JEWEL-INSTITUTION F
- SG111705 JUNIOR JACKY-SAMBA F
- SG70634 J. TIMBERLAKE-CRY ME A RIVER F
- SG118088 JORI LILUKOKEN-DK7 F
- SG125915 GEORGE MICHAEL-AMAZING F
- SG10882 GEORGE MICHAEL - CARELESS WHISPER

- SG17979 GERI HALLIWELL- IT'S RAINING MEN
- SG64458 GLORIA GAYNOR I WILL SURVIVE F
- SG126760 GUNTHER-DING DONG SONG F
- SG126580 G. GATES- I HAVE GOT NO SELF CONTROL F
- SG126578 G.MICHAEL-FLAWLESS (GO TO THE CITY) F
- SG126814 IN GRID - MILORD F
- SG126579 HOOBASTANK-THE REASON F
- SG126583 KELIS-TRICK ME F
- SG69875 KITARO-SILK ROAD F
- SG121340 KELIS-MILKSHAKE F
- SG126756 KEANE-SOMEWHERE ONLY WE KNEW F
- SG115751 KMC-I FELL SO FINE F
- SG115578 KRAFTWERK-TOUR DE FRANCE F
- SG111710 K. MANTRONIX-HOW DID YOU KNOW F
- SG13625 KYLIE MINOUE- LOVE AT FIRST SIGHT
- SG80249 KYLIE MINOUE-COME INTO MY WORLD F

- SG126573 KYLIE MINOUE-CHOCOLATE F
- SG126922 KYLIE MINOUE-I BELIEVE IN YOU F
- SG12115 LIA CRUZ-LA VIDA ESUN CARNAVAL F
- SG115753 LADYBIRD-DANGEROUS TO ME F
- SG31822 LAS KETCHUP-ASEREJE F
- SG115580 LIMP BIZKIT-BEHIND BLUE EYES F
- SG115587 LINKIN PARK-NUMB F
- SG115463 LORNA-PAPI CHULO F
- SG126742 LA CUCARACHA F
- SG105088 MADONNA-HOLLYWOOD F
- SG90364 MADONNA -AMERICAN LIFE
- SG125922 MADONNA-LOVE PROFUSION F

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ
ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

МЕЛОДІЇ, ЩО ПОМІЧЕНІ ЛІТЕРОЮ "F", – ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. ВСІ ІНШІ – МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ДЛЯ ПОЛІФОНІЧНИХ ТЕЛЕФОНІВ: ЩОБ ЗАМОВИТИ МЕЛОДІЇ З ЛІТЕРОЮ "F", НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДІШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SGXXXXXX F).

SG13629 MADONNA-LA ISLA BONITA
SG47593 MADONNA-DIE ANOTHER DAY F
SG115776 MOUSSET-HORNY F
SG115766 MASSIVE ATTACK-
UNFINISHED SYMPATH F
SG115231 MEL C-YEAH YEAH YEAH F
SG115746 MELA-CHORI CHORI F
SG111712 MELANIE BLATT-DO ME WRONG F
SG10898 MERIAH CAREY-HERO
SG120563 M. JACKSON-ONE MORE CHANCE F
SG115754 MINIMALISTIC-CLOSE COVER F
SG115775 MISSY ELLIOT-PASS THE DUTCH F
SG111638 MOBY-JAM FOR THE LADIES F
SG126584 MARIO WINANS FEAT. P DIDDY-
I DON'T WANNA KNOW F
SG90533 MUCHO MUMBO
SG118100 MYLO F
SG126587 MAROON 5-THIS LOVE F
SG126755 MUSE-HYSTERIA F
SG104979 NAS-I CAN F
SG24983 NATALIE IMBRUGLIA-TORN
SG124408 NE NA IN NA F
SG50252 NELLY-DILEMMA F
SG120557 NELLY FURTADO-POWERLESS F
SG126725 NEVEGREEN&
POLINA GRIFFITS-JUST
ANOTHER LOVE SONG F
SG126898 O-ZONE-DE CE PLANG
CHITARELE F
SG126554 O-ZONE-DRAGOSTEA DIN TEI F
SG126809 O-ZONE - DESPRE TIME F
SG120564 OBJE TRICE-GOT SOME TEETH
SG109142 PANJABI MC-JOGI
SG82418 PANJABI MC-MUNDIAN
TO BACH KE F
SG107314 PINK-FEEL GOOD TIME F
SG95714 PINK-FAMILY PORTRAIT F
SG115581 PINK-TROUBLE F
SG25050 PINK-YOU MAKE ME SICK
SG115752 PINK MARTINI - DON DE
ESTASYOLLANDA F
SG105666 PLACEBO-THE BITTER END F
SG118086 PEACE DEVISION-GROOVE ME F
SG126921 PLAZMA-LOVELY 2 F
SG115777 QUANTANAMERA F
SG111714 R KELLY-IGNITION F
SG122738 REMEMBER-SUMMER LOVE F
SG104037 RICKY MARTIN-JALEO F

SG115583 RICKY MARTIN-JURAMENTO F
SG90534 RICKY MARTIN-MARIA F
SG118099 ROYKSOPP-REMEMBER ME F
SG64020 ROBBIE WILLIAMS-FEEL
SG104334 ROBBIE WILLIAMS-COME UNDONE
SG52166 ROBBIE WILLIAMS-NO REGRETS
SG126810 ROBBIE WILLIAMS-RADIO F
SG111715 ROBBIE WILLIAMS-
SOMETHING BEAUTIFUL F
SG115740 ROMEO-JUST WAIT F
SG115739 ROSEY-LOVE F
SG115780 ROSSANA-EL TALISMAN F
SG111639 RADIOHEAD-GO TO SLEEP F
SG25060 RIGHT SED FRED-I'M TOO SEXY
SG126586 ROYAL GIGOLOS-
CALIFORNIA DREAMING F
SG52186 SAFRI DUO-PLAYED A LIVE
SG104996 SARAH BRIGHTMAN-HAREM F
SG122749 SATURDAY-NIGHT F
SG115584 SEAL-GET IT TOGETHER F
SG104038 SEAN PAUL-GET BUSY F
SG115745 SEBASTIAN-PHENOMENON F
SG54776 SHAGGY-HEY SEXY LADY F
SG104040 SHAGGY-STRANGER OF A WOMEN F
SG121348 SHAGGY-GET MY PARTY ON F
SG104984 SHAKIRA-TE DEJO MADRID F
SG52355 SHAKIRA-WHEREVER WHENEVER F
SG104707 SHANIA TWAIN- KA CHING F
SG111857 SIMPLY RED-FAKE F
SG104708 SIMPLY RED-SUNRISE F
SG111640 SKIN-FAITHFULNESS F
SG109145 SNOOP DOGG-BEAUTIFUL F
SG115232 STACIE-ORRICO F
SG115233 STACIE-STUCK F
SG111716 STARSAILOR-SILENCE IS EASY F
SG10935 STING-DESERT ROSE
SG10936 STING-ENGLISHMAN
SG111717 STING-SEND YOUR LOVE F
SG41292 STING-SHAPE OF MY HEART F
SG126582 SARAH CONNOR-
JUST LAST ONE DAY F
SG52200 SONIQUE-I PUT A SPELL ON YOU
SG126757 SCISSOR SISTERS-LAURA F
SG115744 TANGO CLUB-LOS TANGUEROS F
SG87338 TATU-THEY'RE NOT GONNA GET US F
SG52218 THE PRODIGY-BREATHE F
SG126764 THE PRODIGY - GIRLS F
SG103513 TIZIANO FERRO-ROSSO RELATIVO F

SG126588 THOMAS ANDERS-
TONIGHT IS THE NIGHT F
SG37781 THE PRODIGY-MINGIELDS
SG42323 THE PRODIGY-RUFF IN THE
JUNGLE BUSINESS
SG118094 THE RAPTURE-SISTER SAVIOUR F
SG52233 WHITNEY&ENRIQUE-COULD
I HAVE THIS KISS FOREVER
SG52230 VANILLA-ICE ICE ICE BABY
SG126589 USHER-BURN F
SG115747 U2-WITH OR WITHOUT YOU F
SG126787 СХІДНА МЕЛОДІЯ 1 F
SG126788 СХІДНА МЕЛОДІЯ 2 F
SG126789 СХІДНА МЕЛОДІЯ 3 F
SG126790 СХІДНА МЕЛОДІЯ 4 F
SG126791 СХІДНА МЕЛОДІЯ 5 F
SG126792 TAM-TAM 1 F
SG126793 TAM-TAM 2 F
SG126794 TAM-TAM 3 F
SG126795 ТАНЕЦЬ ЖИВОТА F
SG126796 ТУРЕЦЬКИЙ ФОЛЬКЛОР F

СХІДНІ МОТИВИ

SG126745 AVE, MARIA! F
SG118088 BACH-BADINERIE 1
SG36024 BACH-TOCCATA AND FUGUE 1
SG36025 BEETHOVEN-FUR ELISE
SG36141 BRAHMS-HUNGARIAN DANCE
SG37478 G. VERDI-RIGOLETTO
SG37233 MOZART-MAGIC PAN
SG37479 PAGANINI-KAPRIS 24
SG36031 STRAUSS
SG36032 TSCHIAKOVSKY-1812 OVERTURE
SG36034 TSCHIAKOVSKY-
DANCE OF THE SUGAR
SG37236 VIVALDI-SEASON (SPRING)
SG62810 VIVALDI-SYMPHONY
SG36036 WAGNER-RIDE OF THE VALKYRIES

CLASSICAL MUSIC

SG118084 JUNKIE & PETER-
DON'T MAKE UP THE POLICE F
SG118079 IZ & DIZ-LOVE IT DUB IT F
SG118085 FRANCESCO FARFA-
UNIVERSAL LOVE F
SG118087 D. GUETTA-JUST A LITTLE
MORE LOVE F
SG118082 BUSHWACKA-4 DA NITE F
SG118083 4TUNA 500-DANCING IN THE DARK F

CLUB MUSIC

SG118081 CIRCULATION-CHOCOLATE F
SG118093 ECHOMEN-THRU 2YOU F
SG118101 PLANET FUNK-WHO SAID F
SG118095 MIRO-THE ONE I RUN TO F
SG118091 LOS HERMANOS-QUETZAL F
SG118090 PORTISHEAD-ROADS F
SG118089 TIM DELUXE-MUNDAYA F
ЖИВІ ЗВУКИ
SG126913RN ПЛАН НОВОНАРОДЖЕНОГО
SG126914RN СЕРПЕБИТТЯ
SG126916RN ХОДЬБА ПО СІНІ
SG126917RN ШІПІННА СОДОВОЇ
SG126918RN ВІДБУТТЯ ПОТЯГА
SG126919RN ВІТТЯ ВОВКА

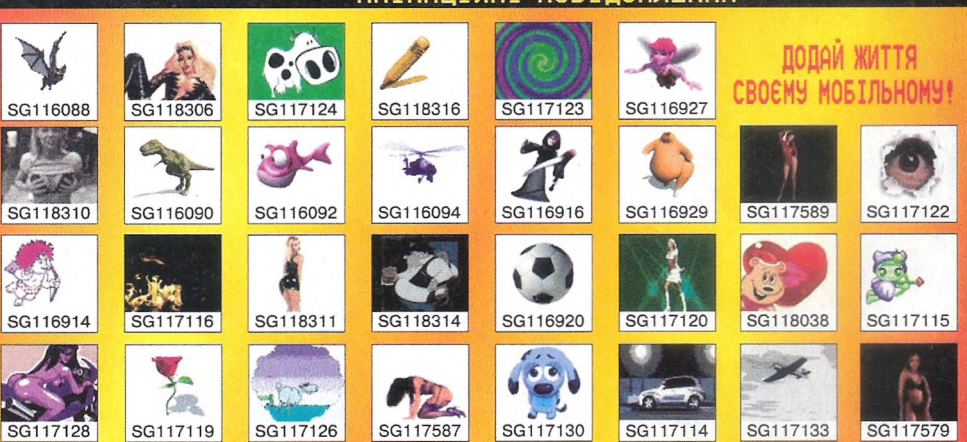
ROCK

SG126562 БИ2&BRAINSTORM-СКОЛЬЗКІЕ
УЛИЦІ (РЕМИКС) F
SG126780 БИ-2&ЧАЙФ -
ДОТЯНУТЬСЯ ДО НЕБЕС F
SG126891 ЗВЕРИ-РАЙОНИ КВАРТАЛИ F
SG126479 ЗВЕРИ TRIPLEX-BCE, ЧТО
КАСАЕТСЯ (REMIX) F
SG78457 BEATLES-YESTERDAY F
SG78456 BEATLES-LET IT BE
SG126558 BON JOVI-IT'S MY LIFE F
SG4293 BON JOVI-KEEP THE FAITH
SG120560 BON JOVI-WANTED DEAD OR ALIVE F
SG126806 DEEP PURPLE -
SMOKE ON THE WATER F
SG25113 DEPECHE MODE-
ENJOY THE SILENCE F
SG126882 DEPECHE MODE-
THE MEANING OF LOVE F
SG82518 EUROPE-FINAL COUNTDOWN F
SG121339 EVANESCENCE-MY IMMORTAL F
SG107846 QUEEN-WE WILL ROCK YOU F
SG126752 RED HOT CHILI PEPPERS-
CAN'T STOP F
SG115582 RED HOT CHILI PEPPERS-
UNIVERSALLY F
SG103006 RED HOT CHILI PEPPERS-
BY THE WAY F
SG10918 RED HOT CHILI PEPPERS-
CALIFORNICATION F
SG25100 ROLLING STONES-ANGIE
SG126569 RAMMSTEIN-MUTTER F
SG12111 SANTANA-MARIA F
SG115234 THE RASMUS-IN THE SHADOWS F

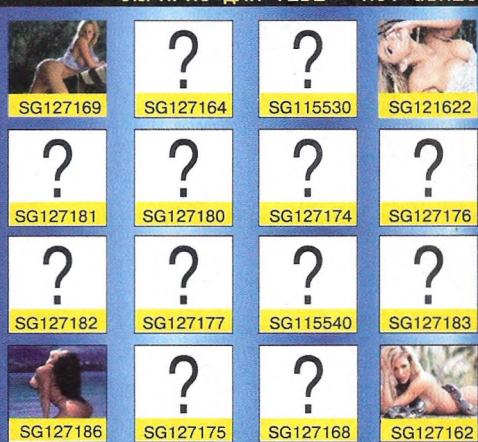
НАЙКРАЩІ МОДЕЛІ



Анімаційні Повідомлення



СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS



ЗАВАНТАЖИТИ

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуватимуться через WAP. (Для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар – 456 0 456, для абонентів УМС – 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

СУМІСНІСТЬ З МОДЕЛЯМИ ТЕЛЕФОНІВ

Чорно-білі логотипи, монофонічні мелодії та графічні повідомлення сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110 та 5110. SAMSUNG: D410, C110. Кольорові заставки сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, T500, D410, X100. SIEMENS: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, G807. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z600. Анімаційні повідомлення сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600, SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, D410, X100. SIEMENS: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, G807. Поліфонічні мелодії сумісні з моделями NOKIA: всі поліфонічні моделі. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A800, X100. SIEMENS: A55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. MOTOROLA: T720i, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550, LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, G807. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z600. Живі звуки сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600.

Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна – 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення. Контент-провайдер: ТОВ ЕСПАРТ м. Київ, вул. Солов'янка, 73

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



LOGIZMO

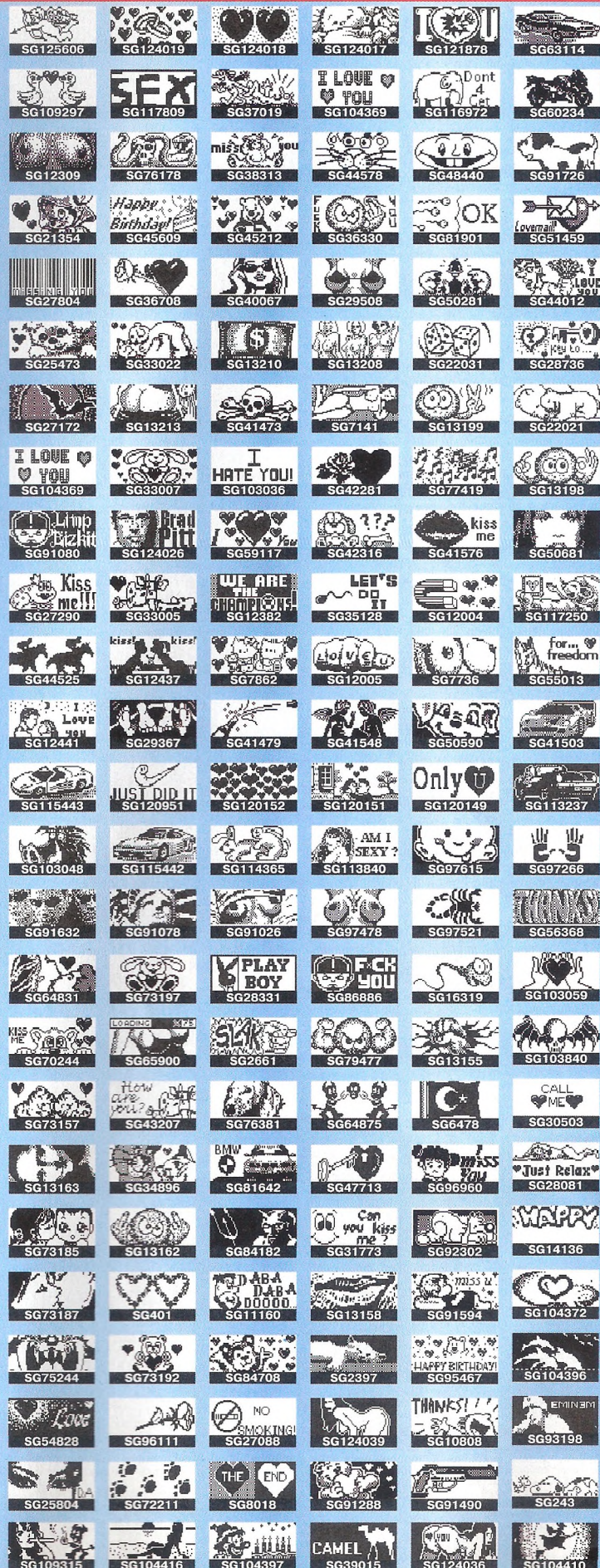
Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті www.LOGIZMO.COM.UA

ЛОГОТИПИ

ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ

ЗРОБИ СВІЙ МОБІЛЬНИЙ ЦІКАВИМ, ЗМІНИ ЙОМУ ОБЛИЧЧЯ!

ПОРАДУЙ СВОГО ДРУГА - НАДІЙШЛИ ЙОМУ ЦІКАВЕ ПОВІДОМЛЕННЯ!



108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відішліть на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



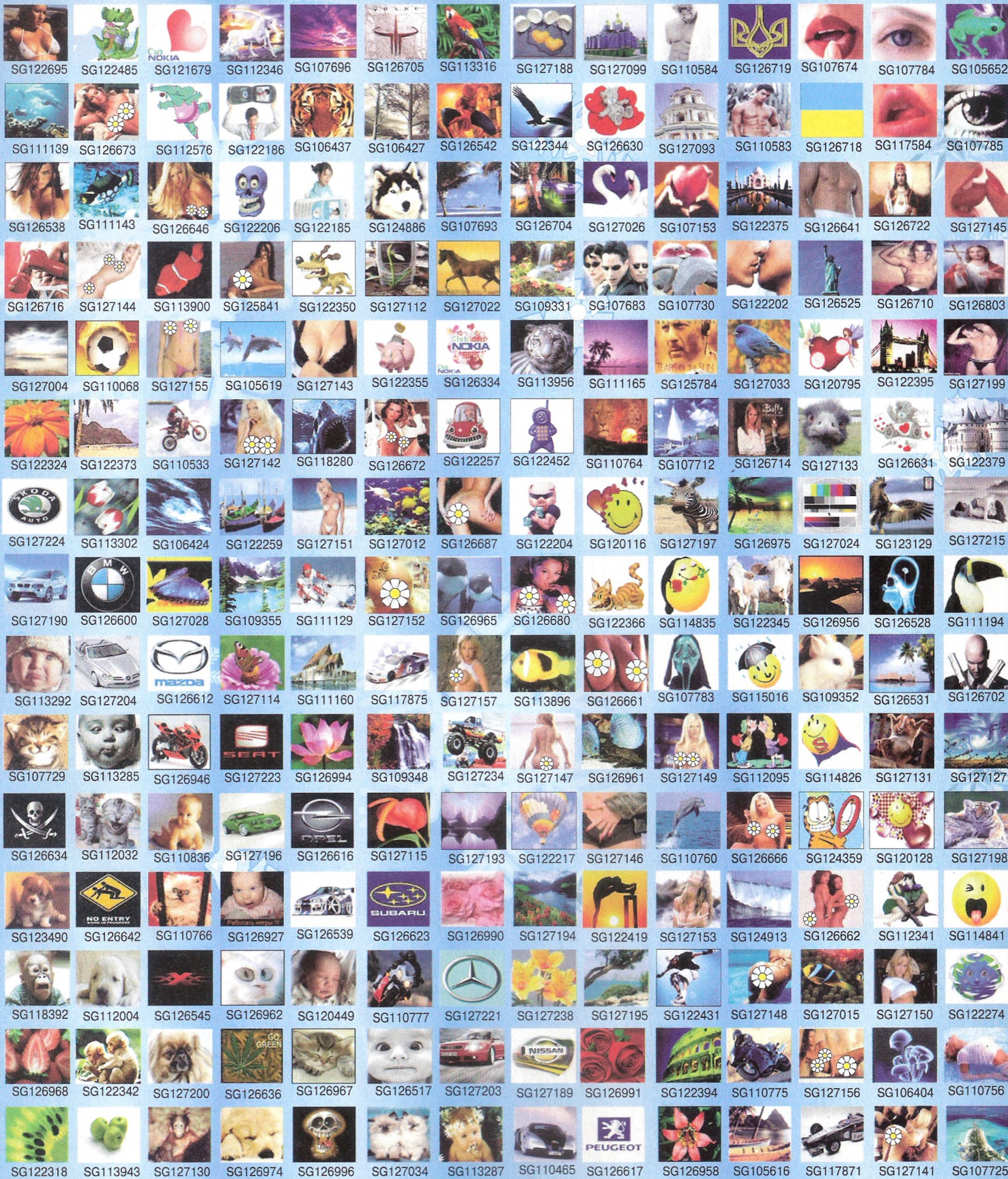
МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ!



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас на нашому вебсайті

WWW.LOGIZMO.COM.UA

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



ЗАВАНТАЖИТИ

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP. (Для замовлення поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар - 460 0 466, для абонентів УМС - 240 0000. У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

СУМІСНІСТЬ З МОДЕЛЯМИ ТЕЛЕФОНІВ

Чорно-білі логотипи, монофонічні мелодії та графічні повідомлення сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110 та 5110. SAMSUNG: D410, C110. Кольорові заставки сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, T500, D410, X100. SIEMENS: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, GD87. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z600. Анімаційні повідомлення сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T720i, V150, V300, V500, V600. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, D410, X100. SIEMENS: M55, S55, SL55, C60, C62, MC60, A60, SX1. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, GD87. Поліфонічні мелодії сумісні з моделями NOKIA: всі поліфонічні моделі. SAMSUNG: E700, E715, C100, C110, S500, D410, A800, X100. SIEMENS: A55, S55, SL55, CL50, C60 C62, MC60, A60, SX1. MOTOROLA: T720i, V150, V300, V500, V600, C350, C450, C550. LG: G7100, G5400. PANASONIC: X70, GD87. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z600. Живі звуки сумісні з моделями NOKIA: 3200, 3300, 3650, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600.

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)



Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Контент-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
м. Київ, вул. Саваська, 73

Київстар: Рівняння MC N4001903 від 12.04.01. УМС: Рівняння FNC N223005 від 12.11.02

Название игры: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Жанр: tactical espionage action

Издатель: Konami

Разработчик: Konami

Мультиплеер: нет

Сайт игры: www.metalgearsolid.com

Шпионские страсти

Мetal Gear Solid 3: Snake Eater в представлении не нуждается. На протяжении почти двух лет игра находилась в центре внимания и успела заслужить репутацию одного из самых амбициозных проектов за всю историю индустрии. Теперь, когда долгожданный релиз наконец состоялся, можно смело сказать: шедевр Хидэо Кодзимы заслуживает каждого лишнего слова, когда-либо произнесенного в его адрес.

Холодная война. 1964 год...

Действие игры разворачивается в 60-е годы. Возникший во время обострения «холодной войны» Карибский кризис поставил мир под угрозу начала 3-й Мировой войны с использованием ядерного оружия. Из-за установления правительством США полной экономической блокады Кубы правительство СССР размещает на территории «острова Свободы» ядерные ракеты средней дальности. В то же время США направляют к берегам Кубы 183 боевых корабля и приводят в полную боевую готовность свои войска во Флориде и Западной Европе. В ответ советское правительство сделало заявление о том, что «если агрессоры развяжут войну, то Советский

Союз нанесет самый мощный ответный удар». Однако в результате переговоров 28 октября 1962 года руководители США и СССР нашли разумный компромисс. СССР вывезли ракеты с кубинской территории в обмен на согласие США снять экономическую блокаду и обещание не предпринимать антикубинской интервенции. Но было еще одно условие, оставшееся в секрете: США должны были выдать назад ранее перешедшего на сторону Запада советского ученого — Николая Степановича

оружия Shagohod. Американское правительство согласилось вернуть ученого на родину...

Спустя два года ЦРУ разрабатывает план операции Fox, целью которой является возвращение ученого на территорию США и уничтожение боевого робота и всех связанных с его разработкой материалов. Для выполнения этой миссии на территорию Советского Союза в августе 1964 года высаживают всего

лишь одного агента. Его кодовое имя Naked Snake.

Соколова. С его помощью советское правительство намеревалось продолжить разработку секретного

ОЦЕНКА: 11

Графика: 11

Геймплей: 12

Управление: 10

Звук: 11



Тише воды, ниже травы

Любую часть Metal Gear правильно всего охарактеризовать словосочетанием «шпионский симулятор». Во главе угла здесь всегда стояли не столько навыки открытого боя, сколько умение избегать ненужной конфронтации. В MGS 3 эта директива по ряду причин стала еще более жесткой. Многочисленные изменения и дополнения стали пропастью, отделяющей MGS 2 от третьей части. Остановимся на них подробнее.

70 % игры разворачивается не в замкнутом помещении, а на открытом пространстве.

Так что приготовьтесь к тому, что вам придется пройти не один километр по лесу, пробираясь сквозь дрибы и болотные топи. Кстати, о лесе... Я была просто поражена увиденным в MGS 3. Сказать, что разработчики имеют смутное представление об особенностях нашего климата и природы, значит не сказать ничего. Они вообще не знают географии! Скажите, вы где-нибудь видели, чтобы на территории бывшего СССР были тропические леса? А питонов и анаконд, висящих на соснах? А крокодилов, обитающих в болотах неподалеку от сосен и дубов с лианами? Удивлены? Это еще не все. С легкой руки разработчиков некоторые виды животных и растений обрели новые названия. Так заяц-русак стал назы-



ваться не иначе, как «русский заяц», а некая поганка, растущая под деревом – «русский гриб»... Но вернемся к описанию игрового процесса.

Итак, чтобы успешно пробраться через лес к секретной военной базе и не быть обнаруженным противником, вам придется уделять много внимания маскировке. В игре представлено около трех десятков видов камуфляжа и раскраски для лица (для поклонников MGS 2 есть даже маска Рэйдена), позволяющих вам замаскироваться под любой тип местности и даже животного. При этом степень видимости персонажа отображается в процентах, указанных в верхнем правом углу экрана. «Идеальных» 100 % «невидимости» не дает ни один из камуфляжей. Но в принципе в этом нет необходимости, ведь для того чтобы оставаться незамеченным в траве в двух шагах от противника, достаточно и 80–90 %.

Переодевание Снейка осуществляется в меню паузы. Подходящий тип камуфляжа

выбрать очень легко, т.к. напротив каждого из костюмов автоматически указывается процент маскировки, исходя из вашего текущего местоположения.

Врагам тоже есть что противопоставить вам, ведь разработчики наделили их впечатляющим искусственным интеллектом. Как вы помните, раньше неприятель представлял собой гармоничный организм, все части тела которого были одинаково уязвимы. Иными словами, держа в руках снайперскую винтовку, вы могли не задумываться о том, в какое место поразите негодяя – ранение в голову и в пятку приводили к одинаковому эффекту. Теперь же анатомия стала куда интереснее: противник состоит из го-

ловы, рук, ног и корпуса. Последствия попадания пули в любую вышеупомянутую часть тела предугадать несложно. Исключение составляет только пистолет, стреляющий транквилизатором. В этом случае, даже если вы попадете врагу в палец, он все равно мгновенно заснет.

Смерть врага не избавляет вас от проблем. Как и прежде все часовые

время от времени обязаны сообщать о своем статусе, а если командующий не получит доклада, то вышлет группу проверки. Поэтому, как вы понимаете, при таких обстоятельствах наилучшей стратегией является незаметное передвижение. Если раньше все рядовые враги ничего дальше своего носа не видели, то теперь они способны засечь вас, даже находясь ярусом вы-

ше или ниже. Вдобавок они еще и слышат очень хорошо, различая не только ваши шаги, но и откуда, например, был произведен выстрел. Правда, это свойство можно обратить в свою пользу. Например, если швырнуть камень, спугнув стаю птиц в противоположной стороне, то часовой непременно покинет свой пост, чтобы проверить, в чем дело. Тут-то вы и прощмыгнете...

Хотелось бы отметить, что теперь некоторые часовые ходят вместе со сторожевыми псами. А собаку, в отличие от противника, сбить с толку очень трудно. Она будет преследовать вас повсюду. Что же делать? Лучший способ – это просто усыпить транквилизатором. Но можно еще попробовать отвлечь ее внимание, кинув еду (иногда это срабатывает) или напугать, напав на маску крокодила.

В том случае, если вас все-таки засекли, лучше всего спрятаться и дожидаться отбоя тревоги. Но если уж вам так хочется вступить в открытый бой, то пожалуйте. В вашем распоряжении ножи, пистолет,





гранаты, автоматы, обрез, револьвер, гранатомет, снайперская винтовка и даже стационарная зенитка (правда, она используется только в сражении с роботом Shagohod). Прибавьте к этому еще и не один десяток шпионских принадлежностей (начиная от бинокля и инфракрасных сенсоров и заканчивая миноискателем), приемы рукопашного боя и возможность прикрываться заложником, одновременно ведя огонь по вражеским солдатам. Полагаю, этого более чем достаточно, чтобы дать достойный отпор противнику.

Также особый интерес вызывают жаркие схватки с босса-

ми. В этом плане в игре нет ни одного одинакового и уж тем более однообразного и скучного сражения. В первом случае вам придется вступить в открытую перестрелку с врагом, во втором – отслеживать противника с помощью инфракрасных сенсоров и высаживать из снайперской винтовки, в третьем – вообще скрываться от погони на мотоцикле, отстреливаясь от преследователей. Кроме того, в игре есть боссы, которых можно в принципе и не убивать. Например, старик-снайпер The End. Сражение с ним – одно из самых сложных и интересных (по времени может длиться до 40 минут). Но если вы не хотите участвовать в бою, то можете просто переставить дату в меню консоли на неделю вперед, и тогда старик просто умрет от старости. При этом вам все равно будет засчитана победа.

Медицина для чайников

Одним из наиболее интересных нововведений в игре ста-

ла система лечения. Если в других играх герои лечатся очень просто, например, сожрав куст целебной травы или содержимое аптечки вместе с упаковкой, то в MGS 3 панацеи от всех болезней не существует. Зайдя в меню паузы, вы можете найти два десятка медикаментов, которые необходимо использовать при различных ранениях и травмах. Например, Снейк получил тяжелое пулевое ранение. В этом случае сначала необходимо ножом вынуть пулю, затем остановить кровотечение, продезинфицировать рану, наложить шов и перебинтовать. Другой пример: герой получил ожог – обработайте рану средством против ожогов и наложите сверху эластичную повязку. Подобная дотошность проявляется при лечении любой травмы. Сломали ногу – примите обезболивающие, наложите шину и эластичную повязку. Даже если, пробираясь по болоту, Снейк подцепил пиявку, вам и то придется сначала отковырять ее ножом, а затем прижечь рану сигарой.

Что у нас сегодня на обед?

Следующей важной чертой геймплея является необходимость добывать себе еду. Если на территории вражеской базы можно разжиться полевыми рационами и полуфабрикатами, то когда вы находитесь в лесу, вам все-таки придется добывать себе пищу охотой. В еде Снейк не переборчив и с удовольствием ест практически все, начиная от грибов и растений и заканчивая кры-

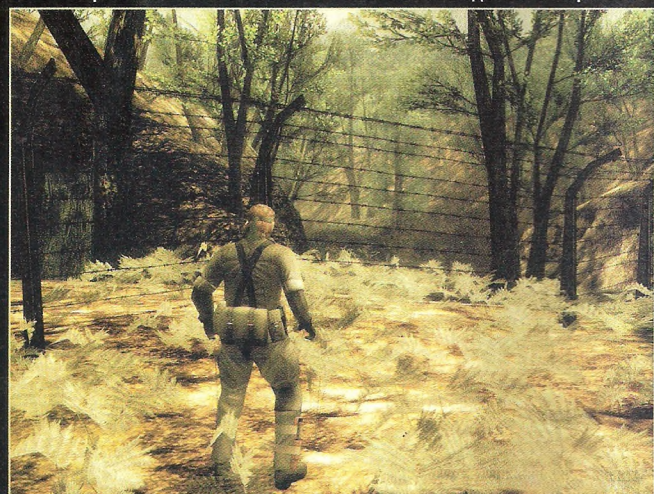
тые отнюдь не утомительное, а даже наоборот очень простое. Завидев животину (будь то заяц, змея или лягушка), хорошо прицельтесь и... один точный выстрел – и обед готов. К слову, если вы убили животное, то не стоит его долго носить в рюкзаке, т.к. оно быстро испортится. А если вы съедите протухшую пищу, то непременно отравитесь. Лучше всего усыпить животное и посадить в клетку.

К слову, смерть от голода в игре реальна. Однако герой ест редко, поэтому вам не придется постоянно думать: «Что бы такого пожрать?», ведь основная ваша цель – исполнение возложенной руководством миссии.

Блеск и величие MGS 3

Подводя итог, я одновременно подвожу черту под двухлетними ожиданиями, предшествовавшими выходу MGS 3. А раз так, то я не имею права отмахиваться пустыми льстивыми фразами – придется придумать более внятное завершение. Вот что я скажу: в Metal Gear Solid 3: Snake Eater надо играть, удивляться поворотам мощного и эмоционального сюжета, наслаждаться великолепной графикой, выполненной в реалистичном стиле, грамотным и оригинальным дизайном и потрясающей озвучкой. Я с чистой совестью могу рекомендовать MGS 3 каждому игроку; эта игра так многогранна, что любой найдет здесь что-то для себя.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Винайди свій стиль гоління

Як ти думаєш, за що ця шведська дівчина любить цього шведського хлопця? А ти придивись, яка в нього борідка! Сьогодні навіть серед нащадків вікінгів не залишилось жодного прихильника непролазних хащів. Хочеш бути стильним? Класична борода плюс оригінальні ідеї – і ти вже інша людина! Усе, що для цього треба – правильний інструмент та ноу-хау.



В основі всього – круті ідеї!

Класична «еспаньйолка», англійською goatee – невелика гостра борідка – коротша чи довша, ніколи не вийде з моди. Тож немає значення, який варіант обрати – з «еспаньйолкою» ти виглядатимеш МЕГАстильно. А ще залиш маленький клаптик волосся під губою, англійською soul patch – якщо це ще неосвоєна територія. Цей невеличкий штрих у поєднанні з вусами і борідкою (чи навіть без них) позитивно вплине на твій рейтинг. Перевір, чи всі елементи «еспаньйолки» мають чіткі контури.

Сімдесяті повертаються! А з ними і головна ознака тих часів – баки! Варіантів безліч, тільки встигай відрощувати! Короткі й тонкі, довгі й широкі, трикутні, квадратні, вертикальні, горизонтальні – обирай сам, що тобі більше пасує! Бонус: спробуй об'єднати баки з бородою.

З баками округле обличчя виглядає більш вузьким. Триденна щетина та чіткі лінії додають мужності. «Еспаньйолка» з маленьким клаптиком волосся на підборідді пасує до овального обличчя.

Підказка: симетрія – запорука стилю. Використай лінії свого обличчя! Твої губи, кутики рта, ніс, брови, скроні – найкращі орієнтири для ідеально стильної борідки.

Купу ідей та підказок знайдеш на сайті www.shaveyourstyle.com

Як це зробити?

Найпростіший шлях до стильної борідки – тример та суха електробритва, щоб піна не заважала контролювати процес. Переконайся, що твоя шкіра

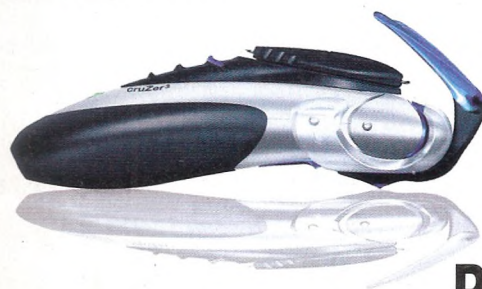
чиста й суха. Застосуй тример, щоб отримати потрібну довжину волосся. За допомогою бритви без насадок попрацюй над контурами та лініями. Наприкінці начисто поголися між усіма «декоративними елементами». Найкраще це робити натягуючи шкіру та тримаючи бритву під кутом 90°. Потім вмийся теплою водою – і готово!

Бритва – все в одному для твого стилю

Braun cruZer³ – це і бритва, і стайлер, і тример водночас. Зі стайлером ти можеш робити дві справи: широким боком створювати точні лінії, а вузьким – складні візерунки. Braun cruZer³ абсолютно безпечний – можна голитися навіть у душі, не ризикуючи порізатися. Мало того, з його допомогою навіть древній вікінг дав би раду своїй борідці!

Якщо перші результати будуть трохи кудлаті – поздоров себе з винаходом нового стилю або спробуй ще! Приміряй нові обличчя. Не вдалося одразу досягнути ідеальної форми – не сумуй! Щетина швидко відростає, і вже за кілька днів ти знов готовий до експериментів!

Винайди свій стиль гоління!



Braun cruZer³



Безліч нестандартних ідей на сайті www.shaveyourstyle.com

Якість. Надійність. Дизайн.

BRAUN

Название игры: **Killer 7**

Жанр: Action/Adventure

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom R&D Studio 4

Мультиплеер: отсутствует

Сайт игры: www.capcom-europe.com

Дата выхода: весна 2005 года

убийца 7



До чего же все-таки коварные эти разработчики компьютерных и видео игр. Взять, к примеру, нашего любимого Синжи Миками. Ведь до последнего времени никто ни сном ни духом не ведал, что под его чутким руководством в подпольных лабораториях компании Сарсом полным ходом идет разработка весьма многообещающего проекта Killer 7. Но информация о столь значимых событиях в индустрии видеоигр не может скрываться вечно. И вот мы уже спешим поделиться с вами подробностями об этом проекте.

Это сладкое слово «месть»

Killer 7 – это история о мести, герои которой ведут борьбу не на жизнь, а на смерть.

Итак, знакомьтесь. Главный герой игры – Харман Смит (Harman Smith) – мужчина, прикованный к инвалидному креслу. Вряд ли кто-то может заподозрить в этом человеке наемного убийцу. А между тем это так. Харман обладает уникальной способностью физически перевоплощаться в семь различных людей. Переключаясь между своими семью альтер эго, он использует уникальные способности каждого из них для убийства лю-



дей, заслуживающих, по его мнению, смерти.

Повествование в игре начинается с рассказа о лидере преступного мира по имени Кун Лан (Kun Lan). Желая достичь мирового господства, он создает мощную армию монстров, способную беспркословно выполнить любое его указание. Свою армию он назвал «Улыбкой небес».

Вместе с безумными подданными Кун Лана в город приходит хаос и несчастья. Горе коснулось и Хармана Смита – его возлюбленная Сюэзен трагически погибла при нападении монстров на здание правительства. Теперь для главного героя появилась новая мишень – Кун Лан, для уничтожения которой он использует все свои семь перевоплощений.

Смертоносная семерка

Как вы уже поняли, в игре вам предстоит управлять семью персонажами. Данные ипостаси Хармана образуют «Союз Смита». Сюда входят:

Гарсиан Смит (Garcian Smith) – лидер «союза». Он обладает даром ясновидения и без труда может предсказать слабое место противника, а также расположение ловушек.

Дэн Смит (Dan Smith) – сильный и высококвалифицированный боец. Дэн обладает



способностью изменять траекторию полета любого смертоносного приспособления, используя телекинез.

Маск Де Смит (Mask De Smith) – физически невероятно сильный боец. Его любимый вид оружия – гранатомет. Но это не главное. Его отличительная черта – способность к перевоплощению, благодаря чему этот человек может практически беспрепятственно проникать не только на любую территорию, но и втираться в доверие к любым людям, получая тем самым от них всю необходимую информацию.

Койот Смит (Coyote Smith) – человек, обладающий способностью проходить сквозь любые объекты (стены, заграждения, ворота и т.д.).

Каеде Смит (Kaede Smith) – единственная женщина в группе. Именно она является наиболее важным «лицом» для Хармана, поскольку благодаря своей внешности Каеде практически не рискует быть заподозренной в убийстве.

Кон Смит (Con Smith) – ребенок, обладающий уникальным слухом, способным услышать даже биение сердца врага. Благодаря этой способности Кон вычисляет местоположение противника.

Кевин Смит (Kevin Smith) – независимая личность, которая контролирует себя сама.



Он хранит ключ к прошлому Хармана.

Все семь персонажей разнятся по силе, способностям, навыкам и оружию. Кто-то может использовать только один тип оружия, например, револьвер, а кто-то – два оружия одновременно. Например, Маск Де Смит одновременно использует два гранатомета, Кевин виртуозно владеет холодным оружием, а Койот прекрасно владеет приемами рукопашного боя, его коронный удар «Gang Kick» может отправить в нокаут практически любого врага с одного удара. Конечно же, у каждого из них есть свои слабые стороны, но все герои – профессиональные убийцы, поскольку являются частью одного и того же лица. Цель игрока: грамотно использовать при выполнении заданий навыки и специфические способности каждого персонажа. Ведь в Killer 7 основной упор сделан на стратегическое мышление.

Во многих играх использование нескольких героев четко ограничивается сюжетной линией, например, на этом уровне вы управляете первым и вторым персонажем, а на следующем – третьим и четвертым. В Killer 7 игрок может переключаться между героями в любой момент игры. Управление осуществляется в режиме

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

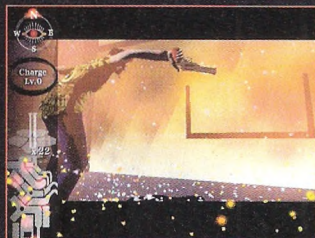
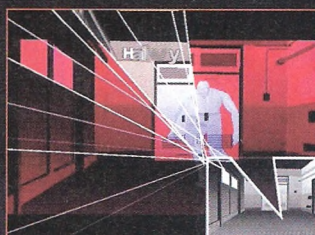


CALL OF DUTY ВТОРОЙ ФРОНТ



ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision — зареєстрований товарний знак та Call of Duty и Call of Duty United Offensive — торгові марки компанії Activision, Inc. Гра розроблено Gray Matter Interactive, Inc. Всі права захищені. Продукт містить програмні технології, що ліцензовані у компанії id Software, Inc. Software («Id Technology»). Id Technology © 1999–2000 id Software, Inc. Всі інші торгові марки та назви є власністю своїх володарів.
© ЗАТ «1C». Всі права захищені



от третьего и первого лица, т.е. когда вы исследуете местность, игрок находится в режиме от третьего лица, а все бои ведутся в режиме от первого лица.

Одним из интересных моментов игры является то, что если во время прохождения уровня кого-либо из героев убьют, вам не придется переигрывать миссию заново. Так, Гарсиан Смит обладает способностью воскрешать к жизни тела своих умерших товарищей. Рассмотрим такую ситуацию: в одном из зданий Кевина выслеживают и убивают солдаты армии «Улыбка Небес». Тело героя лежит на земле, а солдаты остаются рядом, осматривая территорию, предположив, что он мог проникнуть в здание не один. В этом случае вам нужно переключиться на Гарсиана, используя его способность «Невидимость», пройти незамеченным мимо патруля и перенести тело Кевина в безопасное место. После чего, используя способность «Воскрешение», оживить напарника. Разработчики советуют не вводить Гарсиана

непосредственно в сражения с врагами, а использовать для того, чтобы поддерживать жизнь всех остальных героев.

Небеса смеются

Что ж, теперь давайте немного поговорим о противниках. Как я уже упоминала выше, главными вашими врагами в Killer 7 будут выступать солдаты армии «Улыбка Небес».

«Улыбка Небес» состоит из человекоподобных существ. Это прозвище они получили, потому что их лица искажены ужасающей, безумной улыбкой. Они умны, сильны и яростны. Подчиняясь беспрекословно Кун Лану, эти существа не остановятся ни перед чем, чтобы выполнить его приказ. Своего рода это запрограммированные зомби. Их практически невозможно увидеть. Поэтому для обнаружения врагов игрокам придется использовать специальный прибор, чтобы увидеть и вычислить расположение противника. Но даже после этого вам необходимо быть предельно осторожным,

поскольку некоторые солдаты армии, заметив вас неподалеку, просто взорвут себя, тем самым нанеся сильные (возможно, даже смертельные) повреждения вам.

Солдаты армии «Улыбка Небес» – не единственные враги в игре, есть еще несколько типов противников, но информация о них пока держится в тайне.

По ходу игры вам предстоит побывать в разных странах, выполняя миссии, например, в отелях или на открытых пространствах. Killer 7 представляет собой что-то вроде книги, где каждый новый уровень – это новая глава, отличная от других не только историей, но и графическим исполнением. В каждой «главе» игроку предстоит найти и уничтожить цель...

Графика в стиле пост-модерн

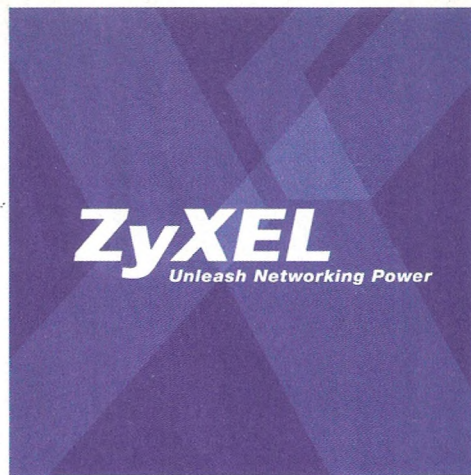
Графика Killer 7 основана на технологии Cel-Shading. Подобное визуальное исполнение вы уже могли видеть в проекте XIII. Но, если в XIII данное графическое решение использо-

валось, чтобы стилизовать игру под комикс, то в случае с Killer 7 целью создателей является показать игрокам проект в стиле пост-модерн. Конечно, существует вероятность того, что из-за подобного нововведения игра окажется не понятой «большинством» игроков. Однако авторы утверждают, что Killer 7 – продукт, в основном, для взрослой аудитории. Нецензурная речь, правдоподобные убийства – на протяжении игры вас будет преследовать неистребимое ощущение кинематографического экшена.

Подводя итог хочу сказать, что если авторы сумеют на достойном уровне воплотить все, что обещают, то весной 2005 года перед нами предстанет новая игра, непохожая ни на один проект, который вы могли видеть ранее. Killer 7 – это жестокая, красивая, стилистически безупречная игра со свежей и необычной концепцией.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru





Бережи свій ZyXEL змолodu!

модеми серії

OMNI 56K

OMNI 56K PRO OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI OMNI 56K PCI Plus



Модеми Omni 56K

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легке встановлення та простота у використанні
- Три роки гарантії

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88, Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46, Техніка т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя:** Фотокомп т.(0612) 12-49-04; **Київ:** Брейн комп'ютерс т.(044) 239-25-87, ВалТек т.(044) 229-40-33, Версія т.(044) 554-27-47, Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77, Еверест т.(044) 464-77-77, Енглєр-Україна т.(044) 568-58-68, Енран-Телеком т.(044) 244-93-68, Інкософт-Телекомунікація т.(044) 235-28-33, Ітел Лтд т.(044) 237-72-09, Комтехсервіс т.(044) 236-88-00, K-Trade т.(044) 252-92-22, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92, Навігатор т.(044) 241-94-94, Промрегіон т.(044) 249-71-29, Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30, Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т.(0512) 47-22-81; **Одеса:** Н-БІС т.(048) 777-70-70, Неолоджик т.(048) 728-37-28; **Суми:** Демекс комп'ютер т.(0542) 60-11-11; **Харків:** Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05, Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький:** 2СТ т.(0382) 70-07-07



Нові пригоди Масяні, Хрюнделя та Лохматого можна побачити за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU

Название игры: Cold Fear

Жанр: Survival Horror

Издатель: Ubisoft

Разработчик: Darkworks

Мультиплеер: отсутствует

Сайт игры: www.coldfeargame.com

Дата выхода: весна 2005 года

Холодное дыхание страха



После выпуска в 2001 году игры Alone in the Dark: The New Nightmare, студия Darkworks не анонсировала ни одного нового проекта.

И вот по прошествии долгих четырех лет с далеких берегов Сены приходит весть о том, что разработчики готовятся представить весной 2005 года новый мистический триллер под названием Cold Fear. Следует отметить, что тема ужасов в последнее время не дает покоя ни разработчикам, выдающим, словно стахановцы, десятки игр за какие-то смешные отрезки времени, ни игрокам, которые вынуждены стоически отделять зерна от плевел. Не буду утомлять вас долгим перечислением многих нашумевших и намолчавших проектов жанра Survival Horror. Лучше давайте сразу перейдем к раз-

бору Cold Fear и оценим его шансы на успех.

Действие игры разворачивается на борту тестового российского китобойного судна следующего поколения Star of Sakhalin. Дрейфующий во время шторма корабль засекает в Беринговом море американская береговая охрана. После нескольких неудачных попыток связаться с экипажем офицер береговой охраны по имени Том Хэнсен вместе со своей командой отправляется осмотреть судно. Залитые кровью пол и стены, искореженные двери кают, раскачивающиеся на цепях трупы под потолком, зловещая тишина... Все это, конечно же, несколько не смутило членов команды; более того, они решили разделить и осмотреть корабль. Не прошло и пяти минут, как Том, шедший в одиночестве, услышал душераздирающие

вопли товари-

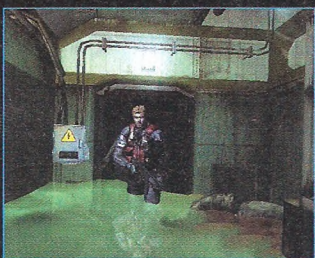
щей. Опрометью он бросился на палубу, но было поздно — все они уже были мертвы. Впрочем, это обстоятельство никак не сказалось на решительности и стойкости Тома, и вместо того чтобы поспешить убраться со злосчастного корабля вплавь на надувном утенке, наш герой решает продолжить осмотр и во чтобы то ни стало выяснить, что же происходит на судне.

По словам разработчиков, играть в Cold Fear очень просто. За считанные минуты можно стать настоящим профессионалом по обращению с самым разнообразным оружием, начиная с примитивных базук и заканчивая самонаводящимися ракетами. Конечно, не следует забывать и о ножах, топорах, пистолетах, дробовиках, автоматах, огнеметах, гранатах,

апельсинах

и лимонах. Тем более что использовать весь ассортимент предоставленного арсенала вам придется очень часто. Остервенелые зомби, одержимые желанием нападать, грызть и убивать, лезут десятками из всех щелей корабля. Неизвестный вирус, поразивший почти всех членов команды судна, не оставил в покое тела несчастных даже после смерти. И вот уже буквально с первых минут игры Том оказывается в самом центре кровавого водоворота борьбы с зомби, мутантами, а также выжившими солдатами-наемниками.

Помимо врагов, особую опасность в игре представляет природная стихия. Например, с палубы корабля вас сможет смыть волной или же сбить балкой, сломанной сильным порывом

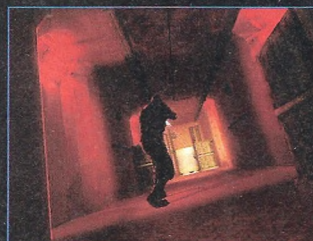




вом ветра. Кроме того, из-за высоких волн судно постоянно раскачивается из стороны в сторону, и в определенный момент вы можете просто не удержаться на ногах, упасть и скатиться за борт. Впрочем, подобное буйство природы можно использовать и в своих коварных целях. Так, например, если вы видите, что стрела крана с навешанной на нее балкой раскачивается из стороны в сторону, то можно стать неподалеку от нее и наблюдать, как глупые спешащие к вам враги от удара балкой один за другим отправляются за борт корабля. А уж из холодной воды назад не выбраться никому. Ведь в море уже поджидают хищные акулы, пиявки-зубаты, злобные бычки, коровки и прочие порождения бурной фантазии разработчиков.



В перерывах между кровавыми и зрелищными схватками вам придется решать головоломки, в коих в Cold Fear недостатка не будет. Но не пугайтесь, вам не придется скатываться к использованию помощи всемирного разума или ломать голову, пока она не примет несвойственную ей форму. Том Хэнсен – парень умный и даже знает, что «Мертвые души» – это роман ужасов о неживой сантехнике, поэтому если сами вы будете не в силах догадаться, что необходимо сделать, он вам подскажет в духе «Как бы нам обесточить помещение? Может раскурочить вон тот чудный электрощит рядом с дверью?» Так что, думаю, проблем с решением головоломок у вас не должно возникнуть. Все загадки просты, логичны, но для их успеш-



ного решения требуется брать в расчет сложные погодные условия.

Также разработчики по секрету сообщили нам, что Cold Fear будет на несколько порядков мрачнее своих собратьев по жанру. Главным элементом в нагнетании страха станет неожиданность. Полагаю, все, кто играл в Alone in the Dark: The New Nightmare, хорошо помнят моменты, когда ни с того ни с сего в комнате гас свет, и неожиданно, с диким воплем, вокруг героя появлялись монстры, исчезающие спустя мгновение. Подобные сцены будут и в Cold Fear. Вам постоянно будут мерещиться лица мертвецов в иллюминаторах, чьи-то тени в коридорах и странные фигуры за ящиками. Добавьте к этому еще и звук в формате Dolby Prologic – и сомнений



в том, что у вас сердце уйдет в пятки, просто не остается.

О качестве анимации и графики в целом пока судить сложно, так как на скриншотах все выглядит просто великолепно, но нас все-таки интересует, как это будет реализовано в действии. Так что придется дожидаться релиза.

Что ж, остается надеяться, что разработчикам удастся сделать грамотный, всесторонне проработанный проект, погружающий игрока в атмосферу постоянного напряженного ожидания чего-то страшного. Готовьтесь, вскоре вам предстоит выяснить, кто виновен в гибели экипажа корабля Star of Sakhalin, что скрывает ЦРУ и кто таится на заброшенной нефтяной вышке.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ВСІХ!



Відтепер за новими тарифами!

- день - 0,69 у.о. за годину
- вечір - 0,49 у.о. за годину
- н і ч - 0,19 у.о. за годину

IP
TELECOM

тел 238-89-89 www.iptelecom.ua

Название игры: **Stolen**Жанр: **Stealth Action**Издатель: **Hip Europe**Разработчик: **Blue52**Мультиплеер: **отсутствует**Сайт игры: **www.stolen-game.com**Дата выхода: **весна 2005 года**

STOLEN

Список игр, главной героиней которых стала женщина, совсем не короткий. Сюда вошли и бессмертная Лара Крофт с обольстительной мисс Рейн, и более скромные героини, такие как журналистка Улала, агент Джил Валентайн и шпион в мини-юбке Кейт Арчер. К этому можно относиться по-разному, однако что ни говори, а играть женщиной – это совсем не то же самое, что мужчиной. Сам игровой процесс смещается в область фрейдистской психологии. Разработчики в подавляющей своей массе – далеко не глупые люди, они прекрасно отдадут себе отчет в том, что именно надо дать игроку, чтобы заставить его забыть об учебе и работе. Именно таким образом индустрия начала обрывать игры, в ко-

торых с разной степенью реалистичности были созданы женские персонажи. Для реализации этой цели больше всего подошел жанр экшен, причем от третьего лица. Оно и понятно, ведь именно в этом случае можно с удовольствием наблюдать за всевозможными гимнастическими упражнениями в исполнении сексапильной героини. К тому же игры этого жанра пользуются большой популярностью независимо от платформы.

Идея развивалась, и постепенно начал выкристаллизовываться целый ряд продуктов именно этого направления. Лидерство Лары и Рейн не может быть веч-

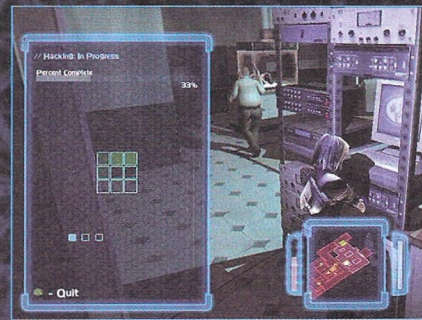
ным, пришла пора бросить им вызов. Сил на это хватило у нашего сегодняшнего гостя – игры **Stolen**. А посему проект лондонской студии **Blue52** необходимо всесторонне изучить и вынести свой вердикт.

Политика – дело грязное

Итак, действие игры разворачивается в погрязшем в хаосе, коррупции и политических дрязгах мегаполисе будущего – **Forge City**. Чуть ли не половина населения города ютится в трущобах – зонах, свободных от полиции, где существует своя «параллельная» власть, власть преступных группировок. При этом политики накануне предстоящих выборов наперебой обещают в случае

своего избрания и прихода к власти положить конец творящемуся в городе беспределу. Лица ведущих кандидатов Томаса Моргана и Ричарда Киллиана не покидают телеэкраны и первые полосы газет, со всех сторон льются ведра грязи то на одну голову, то на другую. Обстановка накаляется, а страсти бурлят тем активнее, чем ближе подступает финальный срок. В гущу политических интриг оказывается втянутой и главная героиня игры Анна Романова – профессиональная воровка, за хорошие деньги способная украсть что угодно. Именно с ее помощью один из политиков собирается нанести серьезный удар престижу другого и тем самым поставить крест на его карьере. Вот только удастся ли нашей девушке с кри-





стально чистой совестью (сохраняющей свое состояние в силу того, что ею никто не пользуется) выполнить порученное ей задание и не попасть в западню?

Первая леди преступного мира

Впрочем, Аня не является вором-одиночкой, ее помощником в игре выступает Луи Палмер. Именно этот человек в начале каждой миссии предоставляет девушке все необходимые гаджеты, подробно объясняет план операции,

с грациозностью кошки, перепрыгивая с карниза на карниз, забраться на крышу, а уже оттуда через чердак попасть внутрь. Впрочем, можно зайти и через парадный вход, надо будет только придумать, как отвлечь охранников. В закрытых пространствах (будь-то музей, тюрьма или высотное здание) тоже есть не один десяток обходных путей, например, через подземные тоннели, подвалы или вентиляционные шахты. Вдобавок в вашем распоряжении целая дюжина шпион-

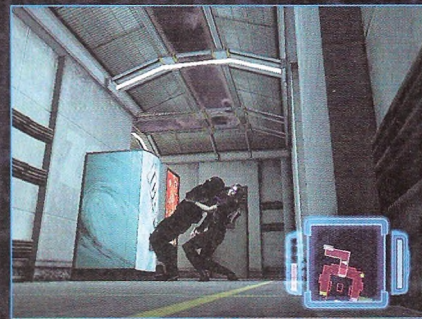
тылки или придушив его (но не насмерть, а только до потери сознания). И все.

Однако отсутствие огнестрельного оружия у главной героини с лихвой компенсируется ее умениями. Одних только акробатических трюков (всевозможные прыжки, бег по стенам, кувырки, перекачты) введено более тридцати. Так что у вас есть все шансы незаметно обойти любого противника.

Да, и не стоит забывать об интерактивности окружающей среды. Практически

мни (т.е. вам постоянно придется быть начеку, следя за тем, чтобы вас не засекла охрана).

Также следует отметить, что на каждом уровне помимо основной миссии существует много дополнительных заданий. Как правило, их целью является проверка ваших воровских навыков. Так, вам может быть предложено выкрасть несколько статуэток, расположенных на разных этажах здания, или обчистить карманы охранников. За каждое



а в случае необходимости дает подсказки.

Главная цель практически любой миссии – кража того или иного предмета. Однако это не предполагает совершенно линейной последовательности действий. Вы сами вольны выбрать маршрут и способ достижения цели. Самый простой способ – идти напрямик, вступая в открытый бой с противниками. Более сложный способ заключается в использовании скрытности, бесшумно передвигаясь и применяя различные ухищрения, чтобы обмануть бдительных охранников. Также следует отметить, что большинство уровней многоярусны, а это дает игроку дополнительные лазейки. Например, если Аня находится на улицах мегаполиса и ей необходимо пробраться в какое-то здание, она может

ских гаджетов: всевозможные звуковые манки для отвлечения противников, камеры на «липучках», приборы для временной дезактивации наблюдательных камер и отключения лазерных лучей, датчики слежения, позволяющие по звуку определить движущиеся объекты, приборы ночного видения, элегантные очки, позволяющие изменять масштаб изображения, а также обязательные для каждого вора отмычки. А вот из оружия – только духовой пистолет! Разработчики мотивировали это тем, что Аня – вор, а не наемный убийца. Даже несмотря на то что героиня прекрасно владеет приемами рукопашного боя, за всю игру вам не удастся убить ни единого врага. Вы можете только на время вырубить противника, например, нанеся удар по за-

на все предметы в игре можно как-нибудь повлиять. Вы способны не только бить бутылки, бокалы, тарелки, но и сбивать со стен картины. Если же стрелять по какой-нибудь картонной коробке, то рано или поздно она развалится, а содержимое вывалится на пол. Но к разрушению можно подойти и с умом. К примеру, пробив огнетушитель, вы выпустите целое облако пены, которое может послужить дымовой завесой и поможет вам незаметно улизнуть от противников.

Поскольку героиня игры – профессиональный вор, вам часто придется взламывать компьютеры, электронные системы охраны, дверные замки и вскрывать сейфы. Все эти операции представлены в виде забавных мини-игр, причем в реальном вре-

успешно выполненное задание вам дают бонусы и дополнительные очки, влияющие на ваш итоговый рейтинг.

Перспектива

Станет ли Stolen хитом? Безусловно, хотя бы потому, что всякая игра, бросившая вызов лидеру жанра, уже заслуживает внимания. А уж тем более игра столь красивая и с таким обилием оригинальных находок в игровом процессе.

Ольга Крапивенко,
helga66@mail.ru

Название: The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Разработчик: Starbreeze studios

Издатель: Vivendi Universal

Жанр: Action/FPS

Официальный сайт: www.riddickgame.com

ОЦЕНКА:

12

Графика:

12

Геймплей:

12

Управление:

10

Звук:

11

Сюжет:

11

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Тюремные хроники



Хорошо живёт на свете Винни Дизель

Количество игр, созданных по мотивам фильмов, можно сравнить со среднестатистическим годовым потомством здоровой заячьей семьи. А вот вероятность выхода шедевра равна вероятности появления в этой семье бурндука. Но природа любит пошутить... © Итак, господа геймеры, представляю вашему вниманию редчайший экземпляр прекрасного бурн... — тьфу! — игры, сделанной по мо-

тивам двух крутых фильмов «Чёрная тьма» и «Хроники Риддика». Чего может желать хороший сложившийся голливудский актёр, любимец публики, знаменитость и, в конце концов, просто крутой парень? Ещё славы! И если раньше лицо Вина Дизеля красовалось в газетах и журналах, на постерах и в интернете, на наклейках от жвачек и рулонах туалетной бумаги, то теперь мы сможем любоваться им на обложке новой игры, которая надолго прилепит вас к монитору.

Сначала была зона

Перед тем, как я начну расхваливать сие творение, отработавая деньги, за которые меня купили разработчики, стоит сказать, о чём там, собственно, пойдёт речь. «Побег из «Бухты Мяслика» непосредственно связан с обоими фильмами о Риддике и является весьма удачной их предысторией. Мы, в некоторой мере, смотрим фильм, вникаем в события, переживаем... Игрок становится свидетелем грандиозного периода в жизни фурианца, а именно пре-

бывания его в одной из трёх тюрем в галактике, побег из которых считается невозможным... Нам, наконец, откроют секрет «всевидающих» глаз Риддика — в фильмах об их тюремном происхождении только заикнулись, а тут рассказывают историю во всех деталях. Мы побываем в шкуре заключённого, охранника и «подопытного кролика». Другими словами, можно было с таким же успехом снять очередной фильм и снова произвести шума, не меньше чем двига-





тель трактора деда Захара после пятичасовой работы. Но игра была проработана в лучшем виде и своевременно подана геймерам в красивой упаковочке на золотом блюде.

Графика

Итак, начнём со сладостей, так как ни одной кислинки в игре я не обнаружил. Первое, что бросается в глаза — графика. Не думаю, что необходимо много говорить — смотрите на скриншоты. Графика на высочайшем уровне. Красивые текстуры, невероятно точные тени, «вылизанные» модели персонажей, а лица... Один только Фэйс Риддика не отличить от настоящего. При этом игра не насиует ваше железо так, как это делает один известный шедевр (да простят меня id'шники). С мимикой разработчики сильно не старались, потому что крутые герои должны всё время сохранять кирпичное лицо амбала. Тем не менее, она есть и вполне неплоха. Ещё одна вещь, которую так долго ждали: если

мы в любой момент игры посмотрим вниз, то увидим... свои собственные ноги!

А если прыгнем или будем бежать — руки. И ведь это так, человек размахивает руками при беге или прыжке. Тень от игрока точно такая же, как и от NPC. Вывод: игра идёт от третьего лица, но камеру приспособили прямо в голову персонажа. Всё это, конечно, мелочи, но выглядит незабываемо и очень реалистично.

Единственное, что расстраивает — топорная анимация движений, да трупы, которые не долетают до пола и парят над ним...



Атмосфера и всё такое

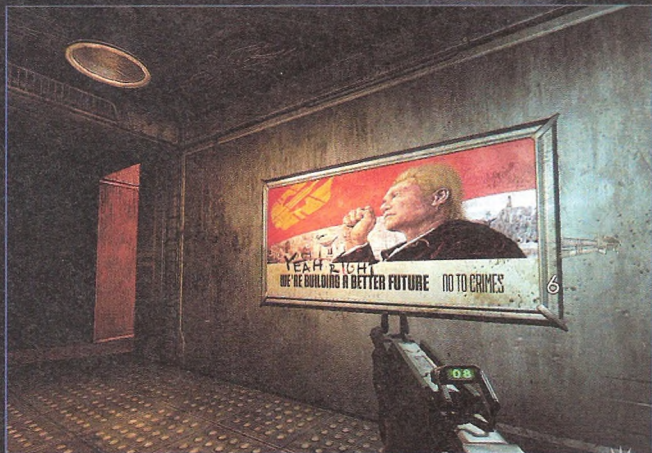
Если разработчики поставили перед собой задачу сделать так, чтоб игрок действительно почувствовал себя, как в тюрьме, то они её выполнили на 100 %. Грязные камеры, драки, банды (Aquilas, Blueskins, PPP's и т.д.), контрабанда. Есть даже пахан. У каждого заключённого должно быть оружие (если он хочет жить, конечно), которое можно купить у контрабандистов или снять с бездыханного тела другого заключённого. Но если Риддика с кастетом или лезвием в руках засечёт камера или

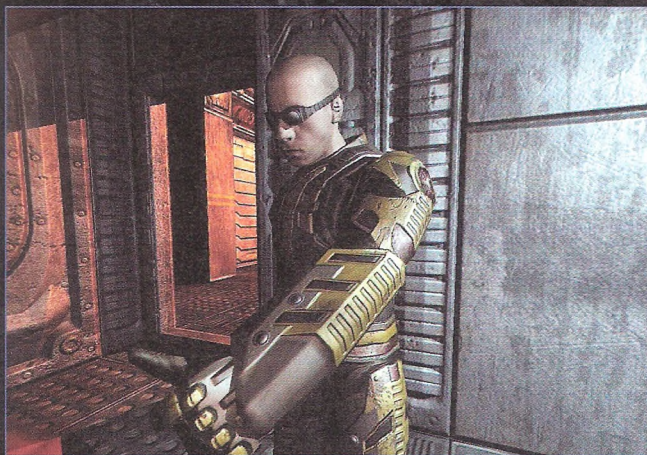
охранник, LOAD GAME'а не избежать. На подземных уровнях заключённые даже устраивают бои на смерть. Интересно то, что атмосфера меняется по ходу игры. Звук ещё больше погружает в игровой процесс, особенно серьёзный электронный голос в роботе «Multiple targets approaching» (типа, там орда гадов прётся, торба тебе, чувак), тройные маты главаря охраны Эббота (Abbot), а также крики «Не режьте мне глаза!» из закрытых камер.

Геймплей. Куда ж без него?

Далее начинаешь замечать особенность жанра. Это не просто тупой FPS, где надо крушить и убивать. Посему «добавки» разберём по отдельности.

Stealth. Противников вовсе не обязательно убивать, бросаясь прямо на них, разрывая на себе рубаху с криками «Пасть порву, моргалы выколю!!!». Намного проще подкрасться сзади и аккуратно повернуть его голову на 180 градусов или всадить нож





в горло, или же сделать захват и использовать как щит... В общем, противник при умелом использовании превращается в беспомощную игрушку в руках геймера. Есть ещё много способов быстрого убийства, например, повиснуть сверху на перекладине (если таковая имеется) и в нужный момент спрыгнуть прямо на противника, после чего гравитация доделает грязную работу. После убийства следует затаскать труп в темное место, потому что противники умны и, если заметят тело, вызовут подкрепление – тогда станет жарко. В темноте можно скрываться и самому, используя терморезание, а за происходящим наблюдать, выглядывая из-за углов. Такая фишка практиковалась в «Солдате Фортуны» и в других играх, и здесь она тоже добавляет удовольствие от геймплея. При этом стрелять нельзя, но можно сделать кувырок и выпустить очередь из автомата, как в крутых боевиках. Тут игра – вылитый Splinter Cell.

Quest. В промежутках между побегами мы будем свободно ходить по территории, выполняя поручения, покупая предметы, собирая информацию и т.д. Есть диалоги с вариантами ответа. Есть торговцы, продающие холодное оружие и «бытовые» предметы (яд, рычаг для открывания вентиляторов, сигареты, наркотики). В квартале охраны можно будет даже купить огнестрельное оружие и броню. Мало того, игра приобретает нелинейность. Появляются разные способы выполнить основную задачу с помощью второстепенных. Одни требуют грубой силы, другие – ловкости и смекалки. Некоторые задания игрок может выполнять просто так, дабы денег дали. Деньги – единственная вещь, которая будет с Вами на протяжении всей игры, что напоминает Deus Ex и KOTOR.

Fighting. М-да, нежданчик. Кулаки – не новый вид оружия в игровой индустрии. Но бой один на один в EFBB – чуть ли не раунд в «Теккен». Мы можем не только бить и блокировать, но наносить разные виды ударов, если сочетать кнопку уда-

ра с клавишами направлений. Если натренироваться, можно делать комбо, превращая лицо противника в хэллоуинскую тыкву. Особенно приятно это делать с кастетом, ножом или дубинкой. И противник, и игрок «чувствуют» силу удара и отлетают или поворачиваются, лишаясь любых действий в течение нескольких секунд. Это придаёт битве максимум реализма. Кровь во время битвы летит во все стороны, заляпывая дерущихся, наблюдающих и стены. На стены кровь брызгает, оставляя пятна и потеки. Это выглядит настолько красиво, что кажется, будто она была нарисована прямо на текстуре. Помимо рукопашных боёв стоит заметить, что с голыми руками идти на автомат не так уж и безнадежно. Если вовремя ударить, Риддик отведёт от себя оружие в момент выстрела и хруснет костями противника. Выглядит феноменально.

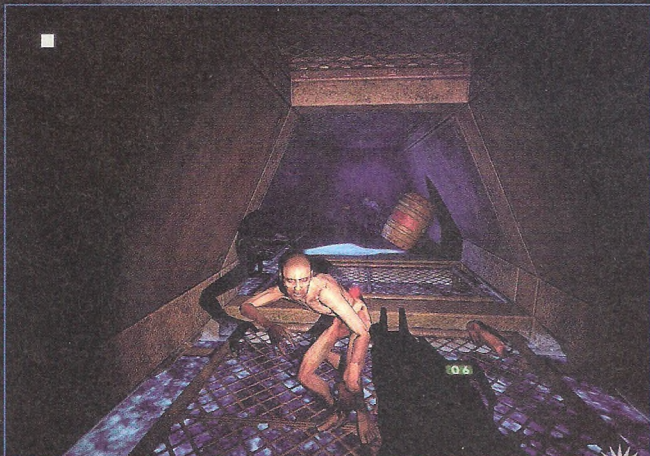
FPS и Action части, доминирующие в игре, похожи на Far Cry и Red Faction 2. Последнюю EFBB напоминает из-за боевых роботов, которыми игрок будет управлять и из которых будет

делать металлолом. Никто не ожидал подобного от консольной игры. Её «консольность» заметна только в приставочной системе чекпоинтов. Многие PC-геймеры этого не любят, поэтому разработчики подарили возможность делать quick save. И за то спасибо. Стоит отметить ещё один подарок – так называемый «Commentary mode», который открывается после прохождения игры на любом уровне сложности. Это просто то же прохождение, но теперь по всей зоне валяются кружки, нажимая на которые, мы слушаем комментарии разработчиков по поводу создания игры. Довольно интересно, особенно если захотелось пройти игру снова.

Итого

Мы получили ещё один фильм о Риддике; доказательство того, что беспорядочное месиво из совершенно разных жанров можно превратить в шедевр и, в конце концов, просто красивую и увлекательную игру. Приятного геймплея!

Дима «Butcher» Язовицкий



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Нова тактична гра,
в розробці якої бере
участь дизайнер серії
Jagged Alliance Шон Лінг

БРИГАДА Е5 Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Більше тридцяти професійних
найманців та можливість найму
місцевих жителів >>

Більш як 30 рівнів:
міські квартали, відкрита
місцевість, військові бази >>

Оригінальна система
організації дій,
режим «Розумної паузи» >>

Більше 100 моделей стрілкової
зброї, а також гранатомети,
ручні гранати і холодна зброя >>

Три основні сюжетні лінії,
а також можливість грати
за своїм сценарієм >>



© 2004 ЗАО «1С» © 2004 APEIRON



Название: Pro Evolution Soccer 4 (Winning Eleven 8)

Жанр: sport simulator

Издатель: Konami of Europe

Разработчик: Konami Computer Entertainment Tokyo

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео, 1.2 Гб свободного места на винте

Оценка: 11
Графика: 8+
Геймплей: 11+
Управление: 9
Звук: 9

Вендетта по-китайски

Унылых осеней прошел над нами ряд,
 И нашей жизни дни развеял листопад.
 Пей! Ведь сказал мудрец, что лишь вина дурманом
 Мы можем одолеть тоски душевный яд.

Омар Хайям

Pro Evolution Soccer. Итак, позвольте представить вам Pro Evolution Soccer 4.

Древнее пророчество

Меня терзают смутные сомнения... Все чаще убеждаюсь в том, что задолго до появления компьютерных игр человечество пророчествовало их появление. Будь то проза, стихи или даже рубаи, как в этом случае. Но откуда, Гиясдун Абуль Фатх ибн Ибрахим Омар Хайям Нишапури знал о бесе, которого сейчас гонит EA? Согласитесь, отыскать что-то действительно стоящее среди бездушных осенних EA'вских

сиквелов всех мастей и калибров с каждым годом становится все труднее. Честно говоря, не знаю, чего там еще мудрец рассказывал Хайяму о наших жестоких буднях с клонированными осенними FIFA'ми, «но тоски душевный яд» современному геймеру удалось одолеть и без вина (Минздрав предупреждал!)...

В чем сила, брат?

Вот и EA лет десять говорят, что в лицензии... Да и пусть себе говорят – «чем бы дитя

не тешилось...». Нам-то теперь что? Начиная с 2003 года, извечный конкурент FIFA'ы – Winning Eleven (в Европе и Америке – просто Pro Evolution Soccer) приходит на ПК. Передвигаясь неуверенным шагом, с трудом переставляя ноги, он все-таки добирается до наших хардвов. Такой себе, с первого взгляда, «гадкий утенок» оказался в душе настоящим лебедем и сразу же завоевал уважение среди почитателей виртуального футбола. Оказывается, футбольный симулятор – это не только лицензия на все и вся, шейдерные эффекты и Шевченко на коробке. Нет! Футбольный симулятор – это

Чем дышит футбол?

Начинается все как и в прошлом году: в поле зрения попадает стадион со спрайтовыми болельщиками, которые размахивают флагами своей сборной, после к центру спортивной арены на фоне не менее спрайтовых секьюрити, продвигаются футболисты и первое нововведение – судья что есть силы дует в свой свисток. Если не считать судью, как таковых изменений в игровом процессе в первые минуты игры почти не заметно. Все те же двадцать два больших дядьки пинают маленький кожаный шарик и со всех сил пытаются





совместить такие зачастую несовместимые для сборной Украины понятия, как мяч и ворота. В свою очередь извечный супостат FIFA и козырный туз Pro Evolution Soccer, в народе более известный как «физическая модель», был подвергнут лишь незначительным доработкам и каких-либо революционных изменений в себе не несет. Но как бы там ни было, уже после первых минут игры начинаешь всецело осознавать разницу между яйцом и курицей. Вопрос о том, как сложилось, что правила футсима диктовало яйцо, а не японское пернатое, уже настолько избит, что обсасывать я его не собираюсь, вместо этого давайте заглянем в меню.

Что я могу вам сказать?.. Со времен прошлой части меню стало менее отвратительным, но от консольного душка, как не крути, Konami не избавились. Древняя геймерская мудрость гласит: «встречают меню игры по графике, провожают – по вместимости». И вот на что опираться, провожая гейму, я и постараюсь рассказать ниже.

Тренировка в играх серии Pro Evolution Soccer всегда была чем-то особенным, и четвертая часть – вовсе не исключение. Именно в этом режиме вы сможете легко и быстро ознакомиться с управлением и основными условиями игры, подзаработать малость так называемых «pes'ов» (валюта в игре), да и вообще, вскарабкаться на вершину футбольного мастерства. Прибавьте к этому все еще краткое пособие по футболу и получите настоящий виртуальный учебник, который хоть



в школьный курс вводи. Будь такая тренировка в FIFA – эти зазнавшиеся янки выпустили бы ее отдельным диском. ☺

Следующий режим, на котором я сделаю небольшую оговорку – это так называемая «премьер-лига». Здесь вам предложат не только сыграть за уже существующие команды, но и предоставят возможность создать свою собственную. Под словом «создать» я подразумеваю не только то, что вам нужно будет придумать название команды и выбрать родной стадион (хотя и этим вообще-то тоже можно ограничиться), но и создание формы, флага и эмблемы команды. Для каждого из перечисленных параметров есть свой редактор, который удовлетворит даже самых требовательных игроков. То, что творится в «премьер-лиге» после выбора команды, иначе как RPG-симулятором-менеджером-футбола не назовешь. Не думал, что доживу до дней, когда прокачка футболистов



станет обыденным явлением, но этого стоило ожидать. Теперь характеристики ваших подопечных будут повышаться с каждым матчем. Стоит так же отметить некие специальные навыки, развивающиеся у футболистов, такие как вытягивание «мертвых» мячей, максимальное ускорение и т.п. Остальные режимы ничего нового в себе не несут, и рассматривать их под микроскопом, полагаю, будет излишним.

Самый умный

Что касается искусственного интеллекта, то он всегда был на голову выше, чем AI в FIFA'e, а сейчас – так и на все две. Так называемая «зонная система» настолько устарела, что очередной раз встретить ее в FIFA'e смешно и грешно в то же время. Наблюдать, как игроки в защите перемещаются только в пределах некоего квадрата (на которые условно разбито все поле), порой становится очень даже противно. А ставить в сравнение четыре режима сложности в FIFA'e и шесть – в PES 4 будет и вовсе нелепо. Ведь одно дело, работать над алгоритмом ИИ, как это делает Konami, а совсем другое – выезжать на повышении характеристик искусственного интеллекта. В то время как AI в Pro Evolution Soccer пытается одолеть вас качественной игрой, AI в детище EA Canada неустанно рождает непробиваемых вратарей, непроходимых

защитников и сверхскоростных форвардов, одолеть которых можно лишь по отработанной тактике – удовольствия от такой игры, увы, никакого.

Переходы от одной тактики к другой, прессинг, массовый штурм на ваши ворота – все это оставляет просто незабываемые впечатления об искусственном интеллекте. Настораживает лишь чрезмерная хладнокровность заскриптованных голкиперов, которые слишком часто стоят как вкопанные, когда мяч пролетает в считанных сантиметрах возле стойки ворот. Все бы ничего, но мячу, как и сердцу, не прикажешь, и иногда он все же решается погостить в сетке ворот. А в общем и целом AI в PES был, есть и, надеюсь, будет на высоте.

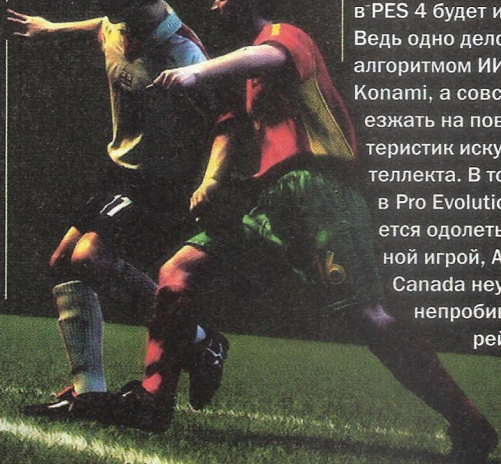
Ахиллеса пята

А вот графика оставляет желать лучшего. Несмотря на превосходную анимацию, меняющуюся мимику футболистов и текстуры футболок, PES 4 все-таки проигрывает 2:1 FIFA'e. Озвучка игры, в свою очередь, позиции не сдает. Согласен – нет попсового EA'вского плейлиста. Ну и что, что отсутствуют кричалки на разных языках? Это ведь вовсе не главное...

Итог

За долгие годы сталкиваясь с футболом в самых различных его обликах, я всегда пребывал в состоянии восхищения. Исключением за последние два года стали господа из EA со своей многострадальной ФИФОЙ, но, столкнувшись единожды с японским проектом Pro Evolution Soccer, я опять воскресил в себе восхищение «игрой миллионов».

Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru



Название: Shadow Vault

Разработчик: Mayhem Studios

Издатель: Strategy First

Жанр: TBS/RPG

Системные требования: Celeron 466 МГц, 256 Мб, 32 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.mayhem.sk

ОЦЕНКА: 7

Графика: 6-

Геймплей: 9

Управление: 7

Звук: 7

Сюжет/концепция: 7

«Не стреляйте в пианиста – он играет как умеет»

Табличка в салуне на Диком Западе



Первые пара-тройка месяцев года с точки зрения индустрии компьютерных развлечений – своеобразный «мертвый сезон», затишье после бурного предновогоднего потока релизов. И не мудрено: после веселых праздников все затягивают пояса, закручивают гайки, кладут зубы на полку и ждут у моря погоды, а на работе – зарплаты. Зная это, издатели не спешат

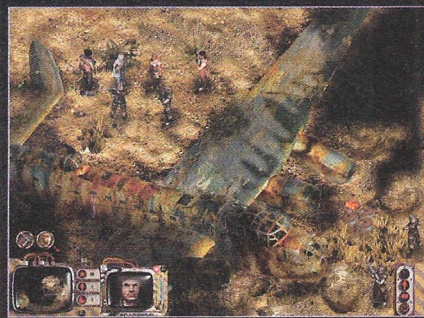
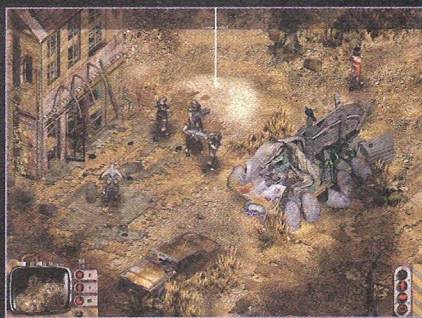
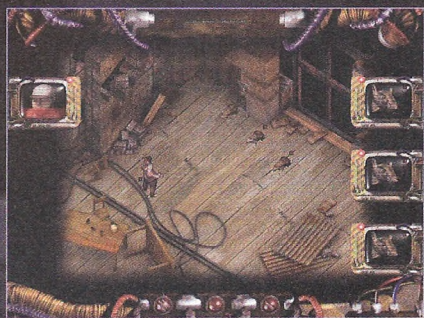
с выпуском хитов или просто хоть сколько-то известных игр. Найти в такие сложные времена пристойную игру, чтобы как следует ее «обозреть», почти не реально. И именно в это время, согласно поговорке «первый блин комом», на прилавках появляются кучи не совсем играбельных продуктов производства почти никому не известных студий. Но среди всего этого «парада уродов» иногда попадаются и вполне интересные

игры. Кривые, с кучей недостатков и всяческих недоработок, но интересные.

Последняя фраза как нельзя лучше описывает ситуацию со шпильей «Shadow Vault», благодаря стараниям локализаторов известной у нас как «Shadow Vault: Зона теней». Особенно стоит обратить внимание на эту игру из-за того, что пошаговых стратегий уже давненько никто не выпускал.

Сюжет этой TBS не отличается особой оригинальностью – в 1958 году на Землю напали пришельцы из далекого будущего. Сначала прогремели несколько атомных взрывов, и холодная война переросла в войну ядерную – правительства не стали разбираться, кто и откуда нанес удар. В итоге выжили лишь немногие, и именно им предстояло вести неравную борьбу с силами пришельцев. Постепенно сопротивление приобрело более орга-





низованный характер и людям даже удалось отбить некоторые районы и стратегически важные объекты.

Игроку предстоит пройти длинный и тернистый боевой путь длиною свыше 20 миссий. В основном приходится сражаться за Альянс, но в некоторых миссиях можно поручить и за мутантов Контингента – армии пришельцев.

Набор миссий почти стандартен не только для TBS, но и для стратегий вообще – зачистка местности, оборона, спасение пленных, охота на предателей и так далее. Да, все это уже было, причем неоднократно, но разработчики тоже оказались не лыком шиты. Тенденция проста: чем меньше компания, тем больше она пытается прислушаться к мнениям простых игроков. Так вот несмотря на всю обыденность основных заданий, выполнять которые уже просто надоело, создатели игры весьма удачно ввернули целую кучу дополнительных заданий, в том числе и индивидуальных. То есть цели миссии могут меняться по ходу ее выполнения. Так, скажем, нужно отбить атаку врага, но зацепив токсического киборга, который может отравить воду, или по ходу дела что-то уничтожить, найти или починить что-то ценное. К тому же некоторые бойцы в отряде могут получать особые задания, например: медик должен спасти раненого солдата, разведчик – найти и привести на базу пленного и так далее. Таким образом игра становится намного интересней и динамичней, если последний эпитет вообще применим к пошаговым играм.

В Shadow Vault присутствует весьма сильный ролевой элемент, благодаря которому игра заинтересует огромную армию поклонников Fallout, уставших ждать чего-то хоть отдаленно напоминающего их любимую игру.

Итак, все юниты делятся на два стандартных типа: героев, которых нельзя терять ни при каких обстоятельствах, и обычных солдат. И те и другие, участвуя в боях, получают опыт, начисляемый за убийство противников. Процесс повышения уровня происходит автоматически – все характеристики бойца увеличиваются в зависимости от его специальности; также он приобретает новые уникальные способности.

За прохождение миссий начисляются очки престижа – местный заменитель свободно конвертируемой валюты. На полученные в ходе кампании очки престижа можно и нужно снаряжать бойцов дополнительным оружием, броней и амуницией, а также прививать им новые способности. Однако прокачать все и сразу не получится ввиду наличия ограничения на уровень персонажа – сначала необходимо немного «подрасти», а уж потом бежать в магазин за новым перком. Правильная прокачка и оснащение отряда может существенно облегчить жизнь в следующих миссиях. Да, в лучших традициях хороших игр нам предоставлена возможность переносить всех своих лучших бойцов в следующую миссию.

Разработчики не стали особо морочить голову над арсеналом, поэтому в игре вы не найдете ни гранат, ни патронов, они представлены в виде «ресурса» – именно так незатейливо он зовется в Shadow Vault. Ресурс расходуется на выполнение самых разных действий – стрельбу, метание гранат, лечение и многое другое. В заданиях можно пополнить «боекомплект» за счет обмена очков престижа на ресурс либо отыскав ящики с припасами.

Все вышеописанное вроде бы неплохо, но настало время рассказать и о плохом. Можно было

бы для затравки толкнуть фразу, о том что «графика в игре – это позавчерашний день» и все такое. Но на самом деле все обстоит еще печальнее: движок игры явно достался разработчикам по наследству от предков, живших в далеком XX веке, причем со всеми вытекающими отсюда последствиями. Да, это несомненно не есть хорошо, но не стоит забывать, что Shadow Vault – проект малобюджетный, хотя создатели игры честно отработали каждую копейку, и на фоне уже порядком подзабытого Fallout: Tactics игра выглядит более чем пристойно, в том числе и по части геймплея.

Shadow Vault можно смело назвать «боевыми шахматами»: на поле боя приходится

действовать по тем же принципам – жертвовать пешками, защищать ключевые фигуры, строить защиту и атаковать, чтобы в итоге поставить противнику мат на таком-то ходу.

Поэтому-то не рассчитывайте, что пройдете игру за пару вечеров. На самом деле игра не из легких, и ломать голову придется чуть ли не постоянно. А для настоящих стратегов – это как раз самое «оно».

Если кто-то не испугался корявой графики, немного неудобного управления и некоторых других мелких недочетов, то, вполне возможно, Shadow Vault придется ему по душе.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Видеть больше

NEC

АКЦИЯ!

При покупке монитора
NEC MultiSync LCD1770NX
с 1.02.2005
по 31.03.2005 –

В ПОДАРОК
лицензионная
ВИДЕОИГРА!



Цена
2799
грн.

NEC MultiSync
LCD1770NX

Быстродействующий монитор,
созданный специально для видео игр!

INGRESS
официальный дистрибутор

г. Киев, ул. Эспланадная, 4. Тел.: (044) 287-5155, 287-5022
<http://www.ingress.com.ua>

МОНИТОРЫ NEC МОЖНО ПРИОБРЕСТИ:

Киев СЕТ (044) 250-9761, BIGIT (044) 248-6603, Технопарк (044) 238-8999, Фолгат (044) 201-0491, ТД Укртелеком (044) 206-6214, Юником Консалтинг (044) 467-5248, Винница Геймер (0432) 55-4040, Днепропетровск Аккорд (0562) 34-9153, ВИСТ (056) 721-0101, ТЮЗ (056) 790-0600, Компьютерные системы (0562) 34-3333, Донецк Интер-вест (062) 382-6806, Атлантика-Энтерпрайз (062) 335-3596, Елпатория (06569) 4-2878, Кировоград Бон-Аспект (0522) 22-7490, Крайний Рог Триком (0564) 92-0320, Луганск Прогноз (0642) 585-999, Львов Каравела (0322) 97-6588, Николаев АДМ (0512) 47-2281, Одесса Лантек (048) 760-1976, Микродата (048) 728-7311, Скай-Лайн (0482) 34-4115, Полтава Промэлектроника (0532) 50-9251, Севастополь Сикстар (0692) 47-0777, Симферополь Ингресс-Сервис (0652) 27-7426, Харьков АБС (0572) 21-6572, Хмельницкий АПРО-сервис (0382) 700-999, Черкассы Экзирум (0472) 54-0100, Чернигов Ингресс-Лайн (0462) 17-0545

PC

PS2



bad mojo

THE ROACH GAME
REDUXCULT CLASSIC RETURNS
WITH BONUS FEATURES!CLICK FOR
MORE INFO

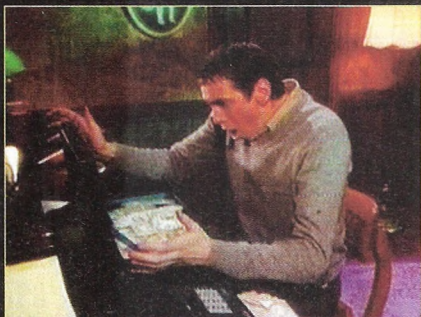
Название: Bad Mojo (Redux)
Разработчик: Pulse Entertainment
Издатель: Redux
Жанр: adventure
Системные требования:
 Pentium II 400 МГц, 64 Мб,
 16 Мб 3D Video
Официальный сайт:
www.badmojoredux.com

ОЦЕНКА: 8
Графика: 5
Геймплей: 7
Управление: простое
Звук: 5
Сюжет/концепция: 9+

PAPA & ROACH

Кто старое помянет – тому глаз вон

Пословица



В число моих игровых предпочтений входит стандартная тройка самых популярных жанров – RPG, стратегии и FPS. Сейчас выбрать игру по вкусу можно в любом жанре – новые игры выходят чуть ли не каждый день, и вопрос «Во что же сыграть?» не стоит так остро, как в былые времена. А ведь с десяток лет назад, когда по земле еще бродили динозавры, новые игры выходили редко, и в итоге все играли почти в одно и то же. Об одной из таких

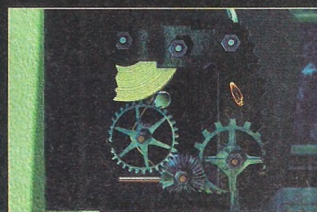
игр нам совсем недавно напомнили...

Однажды в мои цепкие когтистые лапы попался диск с игрой Bad Mojo: The Roach Game. С тех пор «тараканья игра» стала единственным и неповторимым обитателем раздела Adventure в моей персональной коллекции игрушек. Некогда Bad Mojo заслуженно получил кучу похвал и наград и лестных отзывов как со стороны

игроков, так и игровых обозревателей. Но все это осталось в прошлом. Поэтому я был крайне удивлен, увидев новость о том, что некая компания Redux (по прошествии стольких лет!) переиздала мою любимую адвенчуру. А когда, наконец, появилась возможность ознакомиться со старой-новой игрой, стало совершенно ясно – зря они это сделали.

Те, кто учился в школе еще при «великом, могучем, нерушимом Союзе республик народных», на уроках литературы наверняка писали сочинение про образ «маленького человека» в творчестве Гоголя или Достоевского. Возможно, кому-то такое «щастья» подвалило и в наши дни, на уроках зарубежной литературы.

Так вот, главный герой этой игры как раз и являет-





ся таким «маленьким человеком» – неудачник ничем не примечательной наружности, обозленный на всех и вся, работающий энтомологом при местном универ-

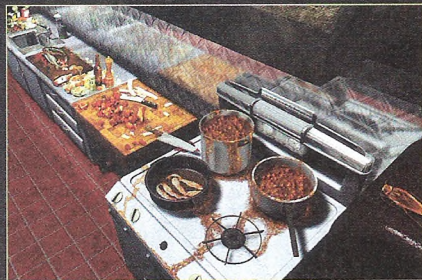


домовладелец, которому наш аферист задолжал плату за несколько месяцев, почуяв запах больших денег, подсунил ему странный амулет, превративший горе-

жего прусака. Что может простой таракан? Бегать да толкать мелкие предметы вроде пивных крышек или окурков. Поэтому управление в игре простое – WASD или стрелки, да еще Space/Enter для вызова меню. Тех, кто рассчитывает, что таракан умеет прыгать и стрелять из

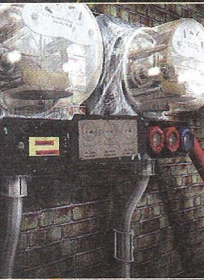
юмором и сарказмом обставили похождения таракана. Все мелочи вроде разлитого клея или крысы, живущей в углу, на которые раньше наш герой не обращал ни малейшего внимания, теперь стали для него смертельно опасными. Такое положение дел заставляет взглянуть на мир абсолютно по-новому, снизу вверх, с точки зрения простого таракана.

Графика (если не говорить, сколько игре на самом



ситете. Однажды он выбивает у университета огромную сумму денег для проведения исследований по созданию суперсредства от тараканов. Однако наш герой не настолько глуп и честен, чтобы заниматься такой ерундой – он решает начать новую жизнь. Все должно было пройти без сучка и задоринки, ведь план был прост, как и все гениальное: набить чемодан деньгами и тихонько свалить в Мекси-

энтомолога в обычного рыжего таракана. И чтобы снова вернуть себе человеческий облик, нашему Таракану Таракановичу придется проползти-пробежать длинный и нелегкий путь. К слову, концовка у игры довольно-таки нестандартная – подлец-домовладелец оказывается пропавшим отцом главного героя, и парочка негодяев сваливает в Мексику развлекаться и жариться на солнышке. А супер-



базуки, спешу жестоко разочаровать – такие тараканы водятся, но в других сказках, а вообще если у вас в голове появляются мысли о стреляющих тараканах с пулеметами – сходите лучше к доктору. Так, «чиста на всякий случай».

деле лет) может претендовать на оценку «Вполне ничего так...», несмотря на низкое разрешение и абсолютную плоскость.

А ведь еретики, считающие, что мир в компьютерных играх может быть не только объемным, но и плоским, уже давно вымерли или, что еще хуже, женились.

В качестве эпилога можно сказать, что старая игра ненадолго обрела новую жизнь. Таким образом вете-



ку по поддельным документам. Однако в самый последний момент



средство от тараканов так и осталось не изобретенным...

Итак, всем, кто решится сыграть в ВМ, предстоит примерить хитиновый панцирь ры-



Головоломки в основном связаны с устранением преград и редких противников в виде кошки и крысы. Разработчики очень добросовестно (тогда это было в порядке вещей), и, что самое главное, с немалым

раны могут вспомнить былое, а молодые – на время окунуться в прошлое и посмотреть на единственного и неповторимого прародителя игр про насекомых. Потому как все последующие попытки вроде симулятора бабочки и прочей чепухи оказались, мягко говоря, очень неудачными.

Алексей Лешук
и его Злобная Личина

Название: Demon Stone**Разработчик:** Stormfront Studios**Издатель:** Atari**Жанр:** Action**Системные требования:** Pentium IV 2 ГГц, 512Мб, 128Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.atari.com/demonstone**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:****Сюжет/концепция:**

5-

6

3-

4

5

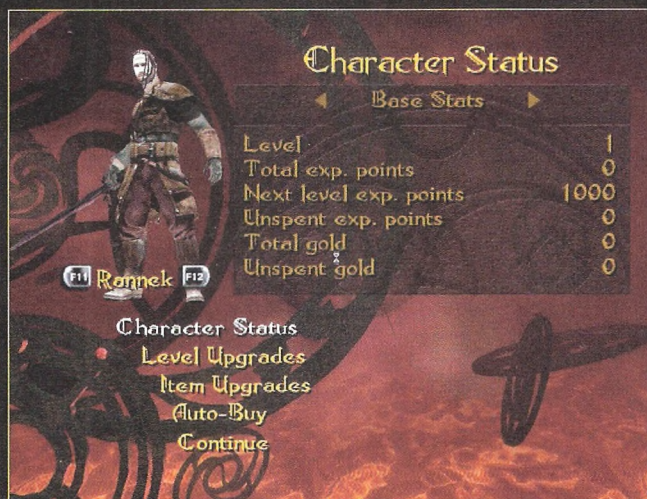
4



Сказание о том,
как ролевики
в консольный
Action RPG играли

Долгое время представители ATARI категорически отрицали существование PC-версии консольной action/RPG «Demon Stone», в то время как процесс портирования шел полным ходом. О том, насколько негативно относятся компьютерщики к таким непрошеным «приставочным гостям», можно не рассказывать. Каждый PC-геймер знает, что «Консоли – must die, а PC – рулз форэва», и может привести на этот счет мулльон аргументов, не считая нижеприведенного.

Над Demon Stone издевались все кому не лень, и я был бы в их числе, если бы не воля случая. Все дело в том, что продвинутые компьютерщики района, где я имею несчастье обитать, периодически устраивают LAN-party локального масштаба. Во времена FIDO это были поинтовки, но FIDO за-



гнулось, а добрая традиция, претерпев небольшие изменения, осталась. Итак. Между обменами всякими файлами и прохладительными напитками компания старых друзей добралась до этой чудо-игры. То, что получилось, привожу в слегка отредактированном и урезанном ви-

де – особо крепкие слова и выражения пришлось убрать по вполне понятным причинам.

DM: Начнем, пожалуй. Rannek, человек, воин 1-го уровня, хаотично-добрый, не спеша топает по дороге из ниоткуда в никуда. Внезапно раздается дикий рев, и Rannek видит

красного дракона (82-го уровня, нейтрально-злой), пронесшегося на бреющем полете аккурат у него над головой. Провалив проверки на внимательность, тонкий слух и (немного подумав) здравый смысл, Rannek бежит вдогонку за драконом. Завернув за угол ©, ваш герой видит великую битву. Поскольку проверки были провалены – вы не слышали шум битвы ранее, хотя он слышен за многие мили, – персонаж не думая бросается в бой.

Игрок 1: Я вижу страшное шевелящееся скопление полигонов и кривых, убогих текстур, символизирующих орков и, кажись, bugbears, сражающихся друг с другом. Даже если кто-то из противников погибает, его соперник все равно продолжает с кем-то сражаться... что за нафик? Неужели они дерутся с невидимками?

DM: Нет, они просто дергаются по вине разработчиков.





Игрок 1: Начинаю бой. Ой! (немного подумав) И ой-ой-ой тоже. Хочу пройти прямо – не могу: перс бежит в другую сторону, не могу попасть по врагам. Пытаюсь сделать комбо – не выходит. Я жму на кнопки, а герой не реагирует! Я в шоке. В конце концов пробиваюсь к повозке с решетками и с дуру (с INT=2 много не подумаешь) выпускаю мошеницу дроу. Стою и смотрю на кренделя, выделяемые драконом. Кстати, можно услышать о нем что-то интересное.

DM: Как настоящая... хм... женщина дроу Zhai так и норовит влезть на шею, затем пересечь на голову и ноги свесить, а затем устроить ему летальный исход ☺. Имеет на вооружении два кривых ножа, которыми пользуется в любой ситуации.

А дракон... (роется в записях). Дракон – это крутой ролевик, обзлившийся на всех, кто посмел превратить RPG в такое низкопробное развлечение. Более того, он является и неотъемлемым атрибутом логотипа компании TSR, ее тотемом, а также хранителем старины и ее обрядов и традиций.

Игрок 2: Бегаю по лужам, и голос мой простужен... ☺ Лужи – «пыль исчезновения» или звездная пыль, рассыпанная там и сям в больших количествах. Вступив в этот чудо-порошок, становлюсь на некоторое время невидимой. Мочу врагов. Ругаюсь с чурбаном-воином. С управлением проблем нет. Только-только надоело месить врагов, как из портала появляется маг Illius.

Игрок 3: Нет, это дискриминация по классовому признаку! Я протестую! Почему я, потомственный заклинатель, должен все делать врукопашную?! Я колдовать должен.

DM: Ну так колдуй!

Игрок 3: (Ругается. Со вкусом, долго, вычурно и без повторов. Новички по-быстрому записывают самые яркие перлы.) Я, конечно, много всякой приставочной фигни за последнее время видел, но такое... Прицелился в кого-то конкретно – это нужно еще так уметь: не каждый осьминог так щупальца раскорячит, как тут пальцы нужно тянуть до нужных кнопок. А прицеливание – обнять и плакать, потом отпустить и рыдать.



И опять же, почему я должен всех дубасить, если это дело воина? С горем пополам разбираюсь с врагами, начинаю ругаться с остальными двумя оболтусами. И вообще, что за дурацкая партия без клирика?

DM: Э-э... партия (типа) пробирается по чистым и светлым подземельям. На них нападают орки, вылезающие из таких щелей, что в них бы не протиснулся даже худосочный полурослик, не то что орк в полном расцвете сил. Понятное дело, что все противники крошатся в капусту. Проблемы возникают только с использованием метательного оружия.

Завалил наконец местного босса – не то орка-переростка, не то хилого огра. Дележка артефактов прошла быстро. Каждый остался недоволен добычей по-своему.

Игрок 2: Забираю Амулет прыжков, позволяющий... прыгать. Нет, просто невероятное «щастя»... Я балдею без баяна.

Игрок 1: Что-то я не припоминаю, чтобы перчатки, дающие бонус к силе, этого не делали. А стучать по земле – это просто писк моды.

Игрок 3: О, да тут soup de grasе есть... Но и он какой-то неправильный – попробуй кого-то положи тут на лопатки. О, век бы этой чепухи не видеть – все заклипания стали комбо-ударами. Ладно, хватит о плохом. И вообще, может, хватит стება?!

DM: Сюжет написал Р. Сальваторе, который хоть и, по мнению литераторов, не самый лучший писатель, но как писатель D&D литературы он очень и очень уважаем многими игроками. Сюжет... Сюжет для игры он наверняка написал на своей визитной карточке, причем большую ее часть занимал автограф...

Все, на этой, так сказать, возвышенной ноте, пожалуй, и закончим.

Если вам уж сильно охота испортить себе настроение или есть желание бездумно провести вечер, да еще чтоб было жалко потраченных денег – сыграйте в Demon Stone. Негативный эффект гарантирован. Ну не катят на PC подобные игры, не катят.

Алексей Лещук
и его Злобная Lichина



Название: Fable
Жанр: RPG/Simulation
Издатель: Microsoft
Разработчик: Big Blue Box Studios
Мультиплеер: нет
Сайт игры: www.fablegame.com

ОЦЕНКА: 11
Графика: 11
Геймплей: 11
Управление: 11
Звук: 11



FABLE

~ destiny is what you make of it ~

ГЕНИАЛЬНАЯ RPG



В этом году библиотека игр для консолей была пополнена немалым количеством достойных проектов жанра RPG, на которые прес-са не поскупилась развешать ярлыки must buy, best choice и им подобные. Правда, несмотря на весь богатый ассор-

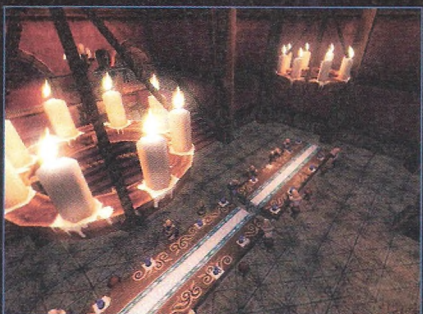
тимент, владельцев 128-битных систем не должен терзать вопрос выбора. Как очень верно подмечают многие, среди недавних проектов есть Fable и есть все остальное.

Пока владельцы PC с нетерпением ждут хоть каких-то новостей о скором выходе на их платформе долго строя от ма-

эстро игровой индустрии Питера Мулине, игра уже сейчас занимает первые строчки консольных хит-парадов по всему миру. Обзор этого горячего хита мы и спешим вам представить.

Когда-то давным-давно в одной далекой стране жил да был и пиво пил прекрасный,

словно автопортрет Пикассо, принц... Знакомое начало, не правда ли? Так или почти так начинается львиная доля игр жанра RPG, появляющихся в последнее время на прилавках магазинов. К счастью, эта уже порядком набившая оскомину чушь не имеет никакого отношения к истории Fable.





Вместо того чтобы отыграть очередной эпизод о спасении вселенной, создатели предлагают вам прожить целую жизнь, полную авантур и приключений.

Итак, изначально игроку предстоит изображать из себя молодого жителя земли Альбион. Основные характеристики и внешние черты персонажа вам предстоит выбрать в начале игры. Правда, в течение жизни внешность

рых грозят обернуться шрамами. Чему уж тут удивляться, если к концу игры вы не сможете узнать лица вашего героя!

Разработчики из Big Blue Box создали максимально правдоподобный мир, в котором игрок может делать все, что ему заблагорассудится. В то же время сюжетная линия Fable предполагает, что игрок должен выполнить ряд обязательных заданий для

торговца или отобрать милостыню у бездомного. Однако учтите, что совершение гнусных поступков не пройдет вам даром. Каждый персонаж в мире Fable – такой же полноценный индивид, как и ваш герой. Это значит, что все NPC рождаются, ходят в школу, находят работу, женятся, заводят детей, отдыхают в барах, стареют и умирают. Это также означает, что все они вполне здраво реагируют на происхо-

минимум на голову. Если вы встретите эту же семью через несколько лет, то они не преминут возможностью отомстить вам. С памятью у здешних NPC полный порядок.

Спасение мира в Fable – задача второстепенная, куда более насущным будет вопрос становления легендарным героем, что потребует немалых усилий и хитрости. Так, вам лучше забыть о поединках с монстрами один на один



вашего героя может измениться до неузнаваемости, ведь в отличие от других игр жизнь в Fable действительно меняется с течением времени. С каждым годом герой становится старше, изменяется его внешность, характер, приобретаются новые умения... В зависимости от мастерства владения холодным оружием и магическими способностями на теле персонажа остаются порезы, ссадины или ранения, многие из кото-

продвижения в игре. Сложность заданий идет по нарастающей: от самых простейших – например, заработок денег на покупку подарка сестре – к более сложным, вроде стать героем Всепоглощающего Света или Всепроницающего и Абсолютного Хаоса. Выполнять задания вы можете любым способом, который придет вам в голову. К примеру, деньги не обязательно зарабатывать честным трудом, можно обокрасть богатого

дядю вокруг них. Так, если вы убьете ребенка на глазах у родителей, то мать в слезах бросится к своему малышу, а разъяренный отец схватит тесак и попытается укоротить вас как

в глухом лесу или на болоте. Ведь этого никто не увидит! Куда лучше выманить нечисть поближе к деревням, чтобы жители могли воочию лицезреть ваш поединок и убедиться в вашей храбрости. Правда, если герою надерут задницу, эффект будет обратным.

На репутацию будет влиять и внешний вид, ведь, как известно, встречают по одежке. Поэтому если вы придете в незнакомый город,





ходить в будущем на вас и все такое прочее. Однако и устроить свою семейную жизнь станет проще. Ведь любая девушка мечтает выйти замуж за красивого и храброго героя, а не за какого-нибудь косоного, кривого, дурно пахнущего и не разбирающегося в музыке и квантовой физике недотепу. Так не успеете оглянуться — как станете отцом и даже патриархом новоявленной династии. Согласитесь, весьма заманчивое предложение не только для ценителей хороших RPG, но и для аудитории знаменитых The Sims.

Ролевая система, представленная в Fable, хорошо проработана, доступных классов хватает с избытком. Герой может стать лучником, наемным убийцей, паладином, магом и т.д.

Боевая система представляет собой сражения в ре-

ции и умении уворачиваться от смертоносных ударов противника. Следует отметить, что вы не сможете пройти Fable, просто запоминая местоположение врагов. Здесь никто не стоит и ничего не ждет! Бои в игре насыщены до предела: огромное число оригинальных находок не только повысит играбельность, но и сделает так, что из ваших ушей польется адреналин. Это даст возможность почувствовать себя одиноким, но честным героем, попавшим в самую гущу врагов, которые горят желанием посмотреть, какого цвета у вас кровь (а то они не знают, что серо-зеленая).

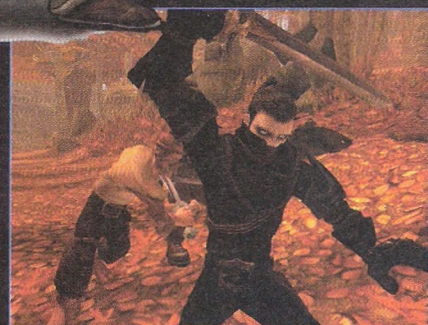
Инвентарь у вас бездонный, однако таскать с собой весь хлам вряд ли стоит. Практически любой вид оружия можно улучшать до бесконечности.

Как вариант нам пред-



гливый народ как минимум будет уступать дорогу.

И напоследок, едва сдержав бурю прорывающегося на свет восторга, замолвлю несколько слов о графическом ядре. Оно потрясающее! И это в самых скромных красках. Я не знаю, как более подробно объяснить ситуацию: смотрите на скриншоты и знайте, что игра выглядит на порядок круче. Рожденные магией спецэффекты в Fable заставляют ваш экран гореть совершенно неподдельным пламенем... Дизайн уровней и качество моделей персонажей не вызыва-



одевшись во все черное, с жутковатыми татуировками на теле и темными кругами под глазами, то люди будут шарахаться от вас в разные стороны. Причем независимо от того, сколько битв вы выиграли и скольких людей спасли от монстров.

Со временем весть о ваших подвигах (или чрезмерной жестокости, или о коварстве, или о неслыханной трусости) распространится по всей земле. О вашем герое начнут слагать легенды, дети будут мечтать по-

альном времени. При этом залог успеха зачастую кроется не в высоких характеристиках персонажа, а в скорости реак-

лагают начать игру со сковородкой в руке (оружием может служить практически что угодно). С ней вы можете игру и закончить, превратив ее в Сковородку Апокалипсиса или что-нибудь в этом духе. По мере роста вашей славы известным становится и ваше оружие. Так что завидев вас в городе с легендарной сковородкой в руках, пу-

ют и слова нареканий. Просто великолепно! Пять с плюсом в дневник и цветы к памятнику!

Игра хороша, как она есть. Не возникает ни малейшего желания что-либо прибавлять или ампутировать. Все на своих местах. Питеру Мулине удалось создать ролевую игру, в которую удачно вплетены элементы action, adventure и даже sim. Поздравляю вас с новой вехой в жанре RPG, товарищи!

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Корсары III



Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореглавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на бордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. Якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 Акелла. Всі права захищені

Корсари III



«Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпро»

Украинская Лига Старкрафта

Quote из форумов USL: Бог создал людей... А люди создали Starcraft.

За добрый десяток лет существования SC наши старкрафтеры успели отыграть несметное число турниров, при этом движение не только не угасло, а продолжает набирать обороты. За это время в Украине произошло деление на явных отцов, хороших игроков и крафтеров среднего склла. Каждый из них знает свой уровень и может реально оценить шансы на победу в игре с тем или иным противником. Отсюда следует одна из основных проблем не только старкрафтеров, но и всех геймеров вообще: на состязание, где играют отцы, игрокам среднего уровня приходиться просто неинтересно, поскольку им призовые места не светят. Так снижается количество людей на турнирах, а постепенно и количество людей в комьюнити, которое в итоге может просто умереть. Печально...

Решить эту проблему может только разбиение крафтеров на группы соответственно их скиллу. В пределах своей группы каждый геймер вполне может рассчитывать на победу и, конечно же, на призы. Ну а где существуют группы, там появляется и ряд рейтинговых турниров, статистика, отслеживание мастерства каждого игрока. В сумме же получаем... лигу по Старкрафту! Ее идею уже давно пытались реализовать украинские крафтеры, но дело обычно не шло дальше местных лиг, отыгрываемых в пределах одного города или области. Сейчас же эти организационные начинания вошли в свою финальную стадию – была создана USL (Ukrainian Starcraft League – Украинская Лига Старкрафта).

Инициаторами USL выступили **Dr.Shad** (Олег Крот), **Dr.SloN** (Виктор Анохин), **AeS.Alex_Pro** (Алексей Мишустин), информационную поддержку при помощи сайта broodwar.kiev.ua оказал **Ardis** (Евгений Хоп-

тяр). Что же такое USL? Это система регулярных турниров, проводимых в рамках лиг (групп) игроков. Участвуя в ней, крафтеры получают возможность занять призовые места, а также набрать рейтинговые очки и перейти в группу рангом выше или, наоборот, опуститься в более низкую лигу. Естественно, чем выше скилл твоей группы, тем больше ее призовой фонд – он и является материальным стимулом для повышения твоего уровня игры. Начальное распределение в лиги USL производилось по примерной оценке мастер-

ства игроков. Сейчас же, после обработки серии турниров изменения составов будут проходить в соответствии с личным рейтингом каждого крафтера.

Всего в рамках USL существует четыре лиги:

- **GOSU** – сильнейшие игроки, занимающие призовые места на крупных всеукраинских турнирах
- **HASU** – второй эшелон крафтеров, обладают хорошим скиллом
- **CHOB0** – крафтеры с средним уровнем игры
- **NOOB** – слабые игроки



Shad, alexPro, SloN – нас сейчас лучше не трогать!



Лига USL собрала крафтеров всех поколений



Болельщики Топика

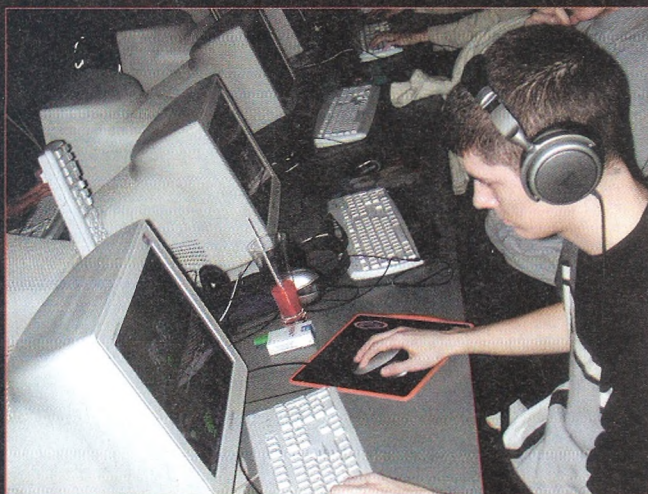
Следует отметить, что первые турниры USL стартовали еще в сентябре 2004 года. Но, как это бывает в любом деле, надо было дать некоторое время на то, чтобы детали механизма приработались и пошел нормальный рабочий процесс. Так, первый турнир в киевском компьютерном клубе «Planet-X» собрал «лишь» 38 человек, а призовой фонд составил всего 120 гривен. Дальше – больше. Призовой фонд последующих состязаний прогрессировал все ускоряющимися темпами (120, 150, 300, 450, 920 грн.). Организаторы сразу взяли курс на хорошее освещение мероприятий и выкладывали регулярные интернет-репортажи, демо-паки, сетки и фотогалереи, USL постепенно обзавелась своим собственным разделом на broodwar.kiev.ua. Вскоре «Планета-Икс» уже с трудом

вмещала всех любителей Старкрафта, а взгляд в будущее явно пророчил значительное увеличение их количества. Поэтому в декабре USL переехала под крышу «Vault-City» (самого большого компьютерного клуба Украины, насчитывающего 270 машин). Дирекция Ваулта

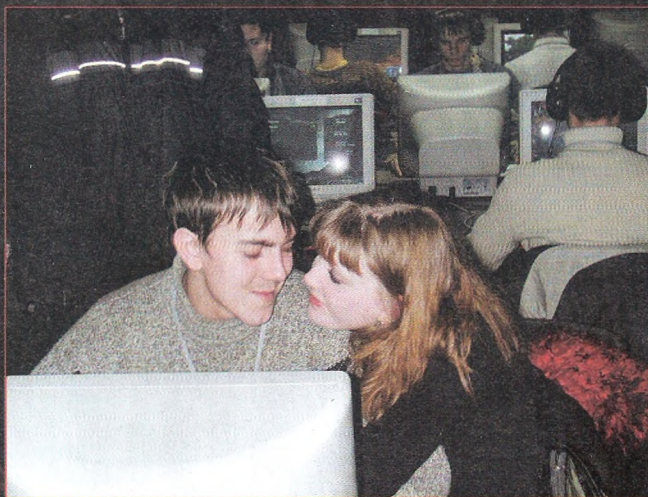
Старкрафтеры тоже любят пошутить, и изначально самая слабая группа называлась SOSO-лига ©. Лишь через некоторое время ее решили переименовать в NOOB

поддержала организаторов, выступив спонсором последующих мероприятий.

Следует отметить, что этот переезд произошел как никогда вовремя, потому что первый же турнир 2005 года стал значительным достижением USL. Такого звездного состава игроков мы не видели нигде в Украине, кроме как на WCG.



Ян таки играл терранами



Любимая не покидает Амлета даже на поле боя))

Турнир в Vault-City

30-го января

в киевском клубе «Vault-City» в рамках USL состоялся большой чемпионат по Старкрафту. Поучаствовать на нем зарегистрировалось около сотни игроков, а пришло еще



Харькова и Ялты. Кроме того, нас посетили гости из России – небезызвестный yAn[S2], который живет в Москве, но является украинцем по гражданству, а потому представлял Украину на WCG 2004. С ним вместе приехал и 3D.Creativ. Не забудем упомянуть и киевских папашек в лице Enemy, nGt.FF (aka Fara, aka GOGOPlayer), Amlet, Realistic_Zerg и т.д. То есть, как вы уже поняли, турнир действительно выдался на славу.

Хотя все стартовало приблизительно на полчаса позже, чем планировалось, общая же организация игр не подкачала. Отдельно отмечу заботу о приежджих – уже с пяти утра Shad и Alex самолично ездили на вокзал встречать иногородних крафтеров и доставляли их в клуб. Дальше все прошло достаточно легко – игроки заранее были распределены на лиги, к каждой из которых при-

было больше – 116 человек! Но не только количеством крафтеров впечатлили эти состязания, а и их качеством. На турнир приехало достаточно много иногородних игроков – это известный криворожский клан k7, команда White из Одессы (White-Ra, в частности, представлял Украину на WCG 2003), крафтеры из Днепропетровска,



Дружная семья крафтеров



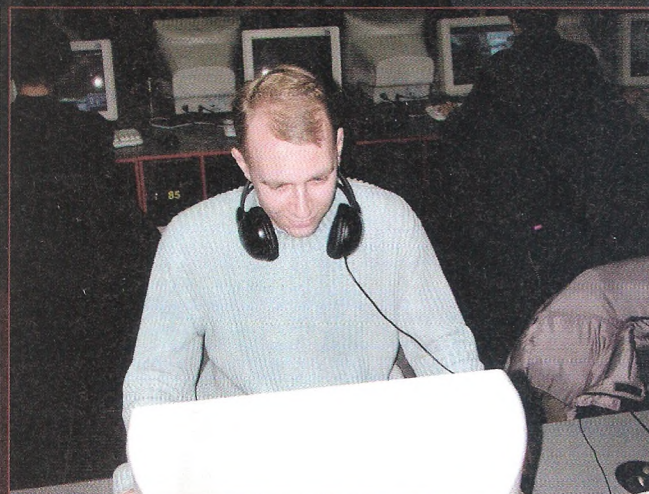
Воинственные Newbie

ставили своего судью. Оперативно прошли регистрация, жеребьевка и создание сеток – даже ваш покорный слуга подключился к этому процессу; опыт судейства турниров помог решить некоторые проблемы с сеткой Gosu-лиги ☺. Но в общем, первые игры начались достаточно быстро и без значительных проволочек.

Наибольший интерес для нас, конечно, представляла GO-SU-лига. Ее первой сенсацией стало поражение Enemy в первом туре от Starclan'a (aka Marine). Как сказал сам Энеми, первую выигрышную игру он отдал просто по дружбе, рассчитывая взять следующие две и выиграть эту встречу со счетом 2:1 (каждая встреча шла до двух побед). Но, Starclan смог переконтролировать во второй игре и со счетом 2:0 законно прошел в следующий тур.

Впрочем, эти игроки позже встретились в лузерах, там

Энеми взял реванш. К числу явных фаворитов лиги наблюдатели также отнесли Ра и Яна. Впервые они встретились на турнире в полуфинале виннеров. Ра оказался сильнее и сбросил украинского москвича в лузера. Тот, впрочем, не растерялся и спокойно прошел до суперфинала, убив по пути Энеми и k7.Topick'a. И Ра с Яном снова играли друг против друга, на этот раз уже в суперфинале. Эта пара действительно была достойна первых двух мест, никто не станет оспаривать высокий уровень их мастерства. Оба регулярно играют на корейском WGTour, где White-Ra получил ранг B-, а Ян стоит на ступеньку выше с рангом B. Это означает, что оба являются очень сильными игроками мирового уровня. Но на сей раз рейтинг немного ошибся, и Ра выиграл у Яна в суперфинале, применив хитрую стратегию с постро-



Zerkella доволен ивентом

кой здания добычи газа на респауне противника. Тот просто не смог вовремя начать добывать газ, а потому сильно отстал в развитии.

Результаты лиг:

NOOB

1. koster
2. _EL_
3. (ник такой)

CHOVO

1. [RD]SuN
2. iloveAnn (ууу, романтика! ☺)
3. zman

HASU

1. [RD]ugin
2. White-DJam
3. mamba

GOSU

1. White-Ra
2. yAn[S2]
3. k7.Topick

Итоговые отзывы участников были только положительными. Ян сказал, что при условии повышения призового фонда

на следующий турнир он привезет россиян Андроида и Адвоката (по спине старкрафтеров от упоминания этих имен бегут мурашки...). Ра был доволен победой, да и просто встречей с друзьями-крафтерами на хорошем ивенте. Командам k7 и RD понравилось играть с противниками своего уровня. Остальные геймеры тоже пребывали в хорошем настроении, заранее подтверждая свое участие в дальнейших турах лиги. Так что праздник Старкрафта явно удался.

Ну а мы, благодаря организаторам USL и дирекции клуба «Vault-City», специально для вас выложили на диск сетки турнира и демопаки всех четырех лиг. Приятного просмотра!

FuDeS)Zerkella

Ищите на CD:
Аудиокоммент игры высшей лиги White-Ra против yAn[S2]



Вот так Shada Gos'ы и окружили



Оооочень довольные победители хасу

Хит-парад клубных игр февраля

- **Область исследования:** десятки новых игр ежемесячно, тысячи лестных отзывов о них, миллионы фанов, бороздящих океаны геймплея.
- **Проблема:** что из этого многообразия выбрали геймеры, закаленные многочасовыми сетевыми баталиями?
- **Решение:** новая рубрика «Шпиль!» о популярности игр в украинских компьютерных клубах!

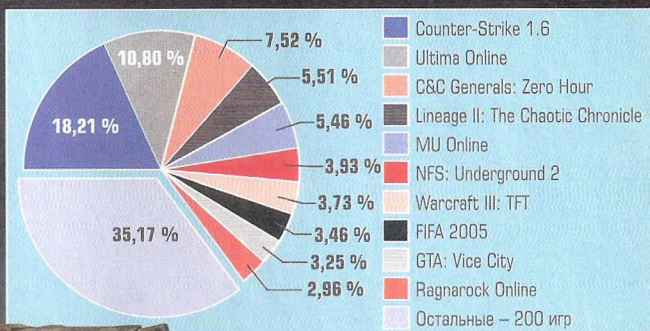


Нам действительно стало интересно, что именно из всего разнообразия игр выбрала клубная молодежь Украины. И не откладывая дело в долгий ящик, мы сразу приступили к работе. Для того чтобы получить объективную статистику, был использован комплекс управления компьютерным клубом ZShell (www.zshell.com.ua). Он позволил собрать информацию с поминутным учетом того, сколько времени пользователь играл в ту или иную шпилью. Для создания полной картины мы взяли репорты из полутора десятка самых обычных компьютерных клубов (20–40 машин), разбросанных по всей стране (семь из них в Киеве и Киевской области, остальные – в других крупных городах). Так что благодаря точности и достаточной широте выборки результаты вполне объективно отражают настроение клубных завсегдатаев.

Как видим, Counter-Strike – на данный момент его текущая



версия CS 1.6 – уже не первый год является лидером сетевых игр. Но аддитивные MMORPG в лице старожилы Ультимы, диabloподобной МЮ, красиво-фантастичной Линейки и анимешного Рагнарёка уже начинают наступать на пятки войнам спецназа с террористами. Налицо явный прогресс качества и доступности интернета в Украине. А вот третье место C&C Generals: Zero Hour было малопредсказуемым. Ведь он умудрился более чем в два раза обогнать War3: TFT. Ну что же, одно дело киберспортсмены, а другое – геймеры, любящие сам процесс игры. FIFA 2005, NFS: U2 – это удачные апдейты старых хороших мультиплеерных брендов, по-



этому их появление в TOP 10 вполне закономерно. Стоит сказать, что если просуммировать геймеров, игравших в три последние версии NFS, по которой у нас на днях выходит спецвыпуск, то эта игра займет 4-е место в рейтинге популярности. Точно так же сердца игроков не охладевают по отношению к добротному GTA: VC. Ну и отдельного комплимента заслуживает все наше игровое комьюнити – мы не зациклись на одной-двух игрушках, и более трети клубных геймеров предпочитает рубиться в две сотни других самых разнообразнейших шпиль!

FuDeS)Zerkella

Александр Пономарев: «Мои студенческие годы — это праздник!»

Как рождаются «звезды»? Когда происходят те судьбоносные случайности в жизни будущей «звезды»?

На мой взгляд, в жизни Александра Пономарева такой случайностью стало то, что врачи ему запретили заниматься спортом из-за травмы (еще в школе Саша занимался боксом, был кандидатом в мастера спорта). Именно тогда он решил: «Я буду петь»...

Саша, где ты получил высшее образование?

В 1993 году я поступил на вокальное отделение Львовской консерватории. Проучился там четыре года. Потом перевелся в столичную Национальную музыкальную академию. А до этого окончил училище по специальности дирижер-хормейстер.

Ты всегда знал, что будешь артистом? Нет, я не знал этого.

Почему же решил поступать в музыкальное училище?

Я увлекался боксом, получил травму, и врачи запретили мне заниматься спортом. Это было после восьмого



учился?» Ответил, что музыке не учился нигде. Учитывая это обстоятельство, преподаватели поставили мне условие: за первый год учебы освоить материал семилетней музыкальной школы.

Расскажи о поступлении. Сложно было?

Вообще-то нелегко. Сначала я поступил на подготовительное отделение, а через год — на основной курс. Легко не было, во-первых, потому что я был не местный, во-вторых, потому что у меня не было богатых родителей. Зато было большое желание учиться и стремление к цели.

Почему перевелся в Киев?

В 1995 году в Черновцах я стал обладателем Гран-при Международного конкурса молодых эстрадных исполнителей имени Владимира Ивасюка. К тому времени я уже был популярным, выступал с концертами, поэтому необходимость переезда в Киев стала очевидной. Сменив место жительства, я из Львовской консерватории перевелся в Киев. Обучение в вузе заканчивал, будучи известным артистом.

Кто из преподавателей запомнился? Чем?

Прежде всего мои преподаватели по вокалу — Константин Огневой, Владимир Игнатенко и Любовь Беглецова, с которой я работаю до сих пор.

класса. В 10-й меня не брали: неудовлетворительное поведение и ужасная характеристика. Нужно было решать, куда поступать после школы. А у нас в Хмельницком было три училища: педагогическое, медицинское и музыкальное, а все остальное — ПТУ. Педагог из меня получился бы не очень хороший, медик — тоже, потому что я мнительный. А вот музыкант получился. ☺

Пришел и сказал, что хотел бы петь. Мне сказали: «Спой». Я спел. Спросили: «Ты где-то



Ты жил в общежитии?

Да, четыре года. Пятиэтажное здание, улица Зеленая, 96, комната 61 на третьем этаже. 12 квадратных метров «жилплощади», четыре железных кровати, какой-то коридор и, конечно же, пианино. На этаже две кухни, внизу душ – мужской и женский. Вода с большими переборами... Но жили дружно! До сих пор общаемся. ☺

Помню борщ из борщовой заправки – самое вкусное блюдо в моей жизни! Я бы сейчас много денег отдал за тот борщ. ☺

Где-то работал во время учебы?

Когда учился в музыкальном училище, работал в ресторане – пел и играл на синтезаторе. А во время учебы в консерватории работать не получалось. Но «бизнесовал» все равно. Во Львове покупал запчасти и отвозил их в Хмельницкий на базар. А что было делать – деньги были нужны. Их частенько не хватало.

Каким ты был в студенческие годы – хулиганом или пай-мальчиком?

Никогда не был пай-мальчиком, не получалось у меня. В школе я слыл хулиганом – поведение почти всегда было неудовлетворительное, но при этом учился неплохо. А вот в консерватории не хулиганил.

Списывать на экзаменах приходилось?

Да, особенно в школе. А в консерватории можно списать не все и не всегда: например, на экзамене по сольфеджио или вокалу...

Какие шпаргалки делали?

Какими-то хитроумными «технологическими штучками» никто не пользовался, все шпаргалки делали сами. Помню, на бумаге писал мелко-мелко, потом этот листик сворачивал в такие маленькие трубочки-гармошки. А ведь можно было и зрение испортить... Но тогда об этом никто не думал.

А бывало ли такое настроение, мол, ну ее, эту учебу?

Нет, учиться очень нравилось. И я, кстати, всегда учился хорошо.

Как ты развлекался в студенческие годы?

Музыканты – народ веселый. Когда собирались, обязательно играли на музыкальных инструментах, пели, устраивали импровизации, рассказы-вали разные истории о свадьбах, на которых играли... Очень весело было... Скучаю!

Какое самое яркое воспоминание о студенческих годах?

Мои студенческие годы – это праздник, и они

все были яркими. Тогда жили беззаботно: нечего есть – и ладно. А сейчас семья, дети, и в первую очередь нужно думать о них.

Александр, твой творческий взлет – что это было? Случай? Удача? Везение?

Моя творческий взлет начался в 1993 году, когда я победил на фестивале «Червона Рута», заняв первое место в номинации «популярная музыка». Помню, местный отдел культуры не пропустил меня на фестиваль. Но я решил участвовать самостоятельно и победил!

Тяжело сказать, что это было. Наверное, немного удачи, немного везения, большое желание победить и вера в себя.

Сегодня можно попасть в мир шоу-бизнеса без тугого кошелька, без покровителей?

Да, это реально. Было бы желание и немного наглости, ведь место под солнцем нужно



отвоевывать. Главное – работать над собой и верить в свои силы. Настоящий талант пробьет себе дорогу. Помешать может разве что глупость или недостаточная уверенность в себе.

Ты ходишь на концерты своих коллег?

Да, конечно. Когда меня приглашают, стараюсь посещать концерты коллег-друзей. Дружу с Кузьмой («Скрябин»), Филиппом Киркоровым – мы часто ездим друг к другу в гости.

Для артиста очень важно бывать на концертах коллег, нужно видеть, чего они достигли, как развиваются в профессиональном плане. Со многими мы работаем вместе.

Ты хотел бы спеть дуэтом с кем-нибудь из коллег?

Пока таких планов нет, но я с удовольствием спел бы в дуэте.

А как возникает такой альянс: автор песни – исполнитель?

Обычно для себя я пишу сам. А когда выбираю песню какого-нибудь другого автора, меня меньше всего интересуют его авторитет. Главное, чтобы песня нравилась.

Какой приз из всех, которые у тебя есть, особенно дорог?

Если говорить о «нематериальных» призах – то это «Евровидение». Хотя я и не стал победителем, но считаю своим достижением то, что открыл нашу «поющую» страну для всего мира.

На экране ты сердцеед, любитель женщин. А какой в жизни?

Я сердцеед? (улыбается) Не думаю, что во мне есть что-то «сердцеедческое». Скорее, я порядочный семьянин.

В детстве кем мечтал стать?

Как все – космонавтом. Тогда модно было хотеть стать либо космонавтом, либо милиционером, либо водителем. Некоторые мои друзья даже хотели стать таксистами.

Ты строгий родитель?

Сейчас да – не даю сесть на голову. У меня ведь две дочери.

Скоро День святого Валентина. Как ты считаешь, нужен ли этот праздник – ведь он не совсем наш?

Праздник Влюбленных не может быть не нужен! Вообще, люди должны чаще дарить подарки своим любимым. Хотя, если это делать каждый день, чувство праздника будет уже не то. Поэтому хорошо, что есть День Валентина – пусть это даже «не совсем наш» праздник.

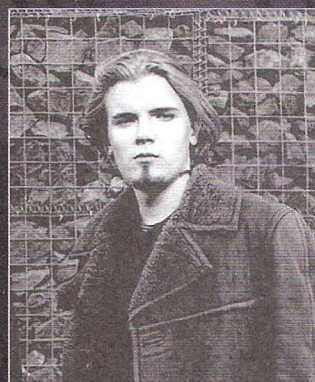
Как будешь отмечать, что подаришь любимой?

Насчет подарка еще не определился. Но это будет что-то очень романтическое. Как отмечать? Дело в том, что у Алены 9 февраля день рождения, поэтому, наверное, день рождения плавно перейдет в день Влюбленных.

Екатерина Трушик, журнал «5 балів»

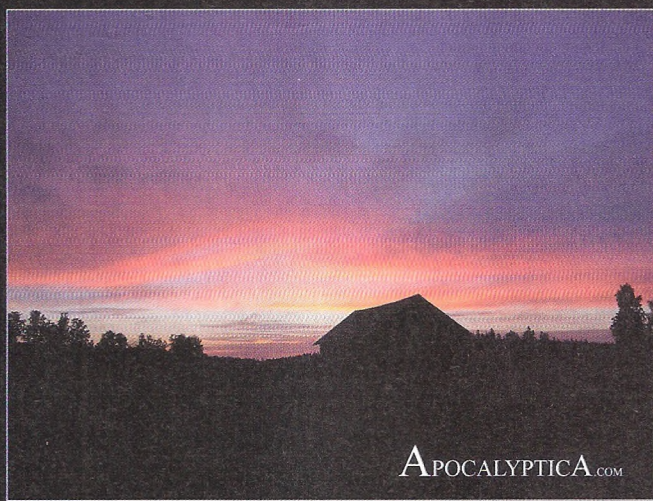


Альбом «Аpocalyptica» — 2005



Я помню еще те далекие времена, когда «апокалептики» были эдакими темными идолами, живущими в темном замке на высоком холме за недоступной стеной. И весь честной народ с содроганием смотрел на далекую мрачную цитадель и с благоговением ловил каждый звук, доносящийся оттуда. Но вот в один прекрасный день, пару лет назад, эти темные идола почему-то решили спуститься вниз, к людям. И они вышли на базарную площадь, где выступали скоморохи и местные музыканты, и сыграли свою музыку — со всеми и для всех. И народ вдруг понял, что Aрocalyptica — не какие не мрачные и никакие не идола, а в принципе нормальные ребята, такие же, как и мы с вами.

Конечно, можно по-разному оценивать этот «выход в народ», но он уже однозначно состоялся, и отныне жить нам с новой Aрocalyptica. Теперь это уже не те искусственные дрессировщики мурашек, одним движением смычка



заставлявшие толпы этих мелких насекомых бегать кросс вдоль наших позвончиков. Нет и не будет больше готического саунда одиноких виолончелей, средневековой магии и иссиня черных красок потустороннего мира.

Зато теперь апокалептики стали «настоящими рокерами». По крайней мере, так они сами себя сейчас называют. Тенденции, наметившиеся в предыдущем альбоме, в релизе 2005 года получили окончательное раз-

витие. Помимо Дейва Ломбардо из Slayer, который опосил прошлую работу группы ритм-основой (крайне качественно опосил, но все же), на этом диске выступили еще несколько приглашенных звезд, каждая из которых вбила свое количество гвоздей в гроб с почившей Aрocalyptica. В частности, это Лаури вокалист The Rasmus и Вилле Валло из HIM. Вокал — это, конечно, здорово, а вокал этих парней — здорово вдвойне, но мы ведь любили эту группу

именно за то, что она едва ли не единственная могла сказать своей музыкой больше, чем любые слова.

Воздух открытых пространств популярной музыки и запах больших денег уж больно сильно ударил в голову ребятам. Не так давно, например, Aрocalyptica специально записала трек для российского попсового блокбастера «Бой с тенью», в саундтреке к которому она будет представлена наравне с такими звездами (кавычки по желанию), как рэпер от шансона Серёга и DJ Триплекс. Очень хотелось бы думать, что мы не увидим их в ближайшее время в гала-концерте «Песня года», аккомпанирующими Глюкозе.

С другой стороны, будем все-таки оптимистами — король умер, да здравствует король! У нас появилась еще одна действительно качественная метал-группа — мелодичная, профессиональная, со своими «фишками» и несомненным драйвом. Надеемся только, что ей будет не очень тесно на полке с десятками подобных.

Olmer

ІНСТРУКЦІЯ ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ

► **Поліфонічні мелодії:** для замовлення виписи в текст SMS-повідомлення код мелодії, де **X=5** і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

► **Звичайні мелодії:** для отримання виписи в текст SMS-повідомлення код мелодії, де **X=2** для телефонів **Nokia, Samsung, X=3** для телефонів **Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic**; **X=4** для телефонів **Siemens** і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**

► **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом поліфонії на номер **10689** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**

► **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер **10893** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**

► **Логотипи, листівки:** для отримання виписи в текст SMS-повідомлення код логотипу або листівки, де **X=2** для телефонів **Nokia, X=3** для телефонів **Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic** і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

10659 якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**. Логотипи **Siemens Golden Telecom** не підтримують.

► **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер **105669** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**

► **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**

► **Кольорові логотипи:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **106506** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**

► **Java-ігри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10659** – 5 грн. з ПДВ, **106506** – 5 грн. з ПДВ, **106569** – 6 грн. з ПДВ, **10689** – 8 грн. з ПДВ, **10893** – 9 грн. з ПДВ, **10899** – 9 грн. з ПДВ, **038** – 0,55 USD з ПДВ, **138** – 0,95 USD з ПДВ.

Отримання – безкоштовно

МЕЛОДІЇ		10659
Avril Lavigne	My happy ending	X9078878
Blink 182	Always	X9075278
Blue	Curtain falls	X9063078
D12	U R the one	X9075878
Destiny's Child	Lose my breath	X9068378
Dido	Don't leave home	X9079978
Dj Savillor	Собака	X9076878
Eminem	Stan	X9070278
Eric Prydz	Call on me	X9076378
Girls Aloud	The show	X9079078
Green Day	American idiot	X9079478
Jamelia	Dj	X9068478
Jojo	Leave (Get out)	X9063178
Juli	Perfekte welle	X9076678
Lenny Kravitz	Calling all angels	X9062678
Madonna	Music	X9069478
Maroon 5	She will be loved	X9085078
Nevergreen	Since you've been gone	X9079778
Red Hot Chili Peppers	Under the bridge	X9069678
Reflex	I can't live without you	X9072178
Scooter	Shake that	X9079678
Ані Лорак	A little shot of love	X9068278
A-Студіо	Ночь подруга (remix)	X9073278
Глюкоза	Снег идет	X9086678
Звери	Дожди-пистолеты	X9078078
Юля Караулова	Я попала в сети	X9072278
Неділя	Тільки дощ	X9087378
Пропанганда	Quanta costa	X9071978
П'єр Нарцисс	О любовь любовь	X9071678
Верка Сердючка	Я попала на любовь	X9086478
Сергея	Забудили Лялю	X9047778
Сплин	Урок географии	X9077878
Тутси	Самый самый	X9086978
Уматурман	Ума Турман	X9078178
Чай вдвоєм	Я тебя не вижу	X9072778
ЧайФ	Завяжи мне глаза	X9078378
Сергей Шнуров	Никого не жалко	X9077578

СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ		10689
Jojo feat. Bow Wow	Baby it's you	1101378
Madonna	American life	1101978
New Found Glory	I don't wanna know	1100478
Scorpions	Moment of glory	1101478
Верка Сердючка	Тук, тук, тук	1102878

СУПЕРЗВУКИ		10659
Собака Баскервиль		40008578
Вдала охота		40008478
Роздратована королева		40007478
Ранок в селі		40007378
Не пийли мене		40006778

МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ	
Benny Benassi	Satisfaction 1000378
Green Grey	Стереосистема 1001378
In Grid	Tu es foutu 1000678
Верка Сердючка	Все будет хорошо 1000978
Сергея	Черный бумер 1001978

Телефони, що підтримують послугу **Суперзвуків**: Nokia 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 7610, 7650, Samsung C100, C110, D410, E300, E700, E800, E820, P510, X100, X220, X400, X650, X660; Sony Ericsson K700i, LG F2100, G5500; Panasonic X500, G70; Siemens M65, CX65, S61, S65

Телефони, що підтримують послугу **Стереополіфонії, Мелодії з голосом**: Nokia 7650i, 7610, 6230, 6260, 3650i, 3660i, 3220; Panasonic X500, G70, Motorola E398; Sony Ericsson K700i, LG F2100; Samsung C100, C110, D410, E300, E700, E800, P510, X100, X220, X400, X650, X660. * не підтримують мелодії з голосом

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ		10659
	56143578	
	56217778	
	56233978	
	56235578	
	56243578	
	56431678	
	56432478	
	56432978	
	56434378	
	56434778	
	56434978	
	56435278	
	56435378	
	56436078	
	56436278	
	56436478	
	56437578	

АНІМАЦІЯ		105669
	200009078	
	200009178	
	200009878	
	2000052678	
	200010478	
	200011778	
	200012178	
	200015778	
	200018378	
	200018878	
	200019078	
	200019178	
	200019278	
	200054478	

Телефони, що підтримують послугу **Анімація**: Nokia 7650, 7610, 7250, 7250i, 7210, 6800, 6610, 6260, 6230, 6220, 6100, 5140, 5100, 3660, 3300, 3100; Siemens A60, S55, S55i, M65, M660, C65, C70, S70, S65, CX65; Samsung X220, E300, E710, P510, P510i, X400, X400i, X600, X600i, T500; Sony Ericsson T610, T630, P800, P900, K500i, K700i, LG F2100, G5500, G5500i, L3000; Motorola C380, C650, E398, V180, V300, V600; Alcatel OT535; Panasonic X70, G60, A200, X400, X500, G70

КОЛЬОРОВІ ЛОГОТИПИ		NOKIA	106506
	270022378		270022578
	270023378		270028678
	270026578		270028378
	270027778		270028778
	270026878		270029778
	270029578		270008978
	270030078		270029978

ЛИСТІВКИ		NOKIA, SAMSUNG	10659
	21147778		21240578
	212409478		21276378
	21103978		21276878
	21277378		21278778

ЛОГОТИПИ		SIEMENS (101X46)	10659
	46154078		46406978
	46407178		46410978
	46410378		46404878

ЛОГОТИПИ		NOKIA, ALCATEL, SONY ERICSSON, LG, MOTOROLA, PANASONIC	10659
	X6084978		X6433378
	X6451178		X6451278
	X6451578		X6451678
	X6451778		X6452178

JAVA

ТОРА ТОРА 19021978

Перл Харбор - легендарна та неочікувана атака американської бази! В цій грі тобі доведеться відчувати себе справжнім самовідданим японцем!

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i; Siemens: C60, M55, MC60, S55, S55i, S55iS; Sony Ericsson: T610, T630, 2600

ЗАГАРБНИКИ З КОСМОСУ 19021578

Шукаєш класичну гру, повну гострих відчуттів? "Загарбники з космосу" - саме для тебе. Тисячі ворожих кораблів прагнуть досягти Землі й колонізувати її, і тільки ти можеш їх зупинити!

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i; Siemens: C60, M55, MC60, S55, S55iS; Sony Ericsson: T610, T630, 2600

ВИГНАНЕЦЬ 19021678

Після декількох пограбувань банків ти поза законом і ховаєшся від поліції. Але копії встигли й от-от скоплять тебе. Це буде класна гонка по пустельних дорогах

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i; Siemens: C60, M55, MC60, S55, S55iS; Sony Ericsson: T610, T630, 2600; Motorola: V300, V525, V600

Контент-провайдер - ТОВ "Пойнт Ком".
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, Java-ігор та інших розважальних сервісів та послуг www.fishka.com.ua
Телефон підтримки (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)

Point Com.
© Copyright 2004 by Point Com Ltd

ПРИТОРНОЕ МЕСИВО

Двенадцать друзей Оушена

Не знаю кому как, а мне фильм «Двенадцать друзей Оушена» больше всего напоминает игру известной труппы кордебалетного танца «Реал Мадрид». Той самой, что принимает участие в футбольных матчах высшей итальянской лиги. Я так понимаю, президенты клуба «Реал» также проводят мудрую и крайне утонченную политику под условным названием «Здесь рулит маё бабло!!!». Другими словами, каждый месяц они открывают футбольный журнал и скупают всех, чьи фамилии упоминаются в заголовках статей. А в какой-то момент, когда звезды футбола закончились, они даже прикупили звезду шоу-бизнеса, Девида Бекхема. Или Мисси Элиот? Вечно я путаю этих двоих.

(Кстати, позвоните кто-нибудь Борису Ельцину – ему давно пора в «Реал». Во-первых, он пенсионер, о котором все уже давно забыли, – это,



по-моему, абсолютно обязательное условие для вступления в эту команду. А во-вторых, он идеально подходит по основным параметрам – возрасту, спортивной форме и умению играть в футбол. Хотя, конечно, существенный недостаток, который его наверняка будет выделять в командной игре Мадрида – у него обе ноги.)

Впрочем, мы отвлеклись. Хотя это может показаться весьма странным, но на самом деле в предыдущих двух абзацах я пытался донести одну очень простую и мудрую мысль. А именно, что прикол вовсе не в составе команды, а в той игре, в которую они играют.

Титры «12 друзей» напоминают отсканированную стра-



ницу справочника «Ху из зе бигест ху в Голливуде». Если внимательно покопаться, то там можно встретить даже Брюса Виллиса. Такой концентрации звезд на квадратный метр киноленты я в принципе не могу припомнить – фильм абсолютно уникален. В кинозал заходишь с ощущением, что сейчас и здесь произойдет то, ради чего ты влачил все эти годы серого, никчемного существования. А выходишь из зала с двумя пустыми пачками из-под попкорна и ощущением, что ты неплохо скоротал два часа. И только.

И как бы все компоненты чуда есть, а вот сложили вместе – и не случилось, не произошло. И из двенадцати золотых слитков, пере-



плавленных вместе, получилась серебряная скрепка.

Нет, вы обязательно сходите посмотреть. Хотя бы для того чтобы понять, что кашу маслом, конечно, не испортишь, но в какой-то момент это перестает быть кашей и превращается тупо в одно масло. Ну вы меня понимаете, да?

Кстати, тут остались еще пара строчек свободного места, и значит я как раз успею рассказать весь сюжет фильма со всеми перипетиями. Итак, как гласит старинная американская поговорка: «Не имей триста двадцать четыре миллиона долларов и девятнадцать центов, а имей двенадцать друзей». Всё, уложился.

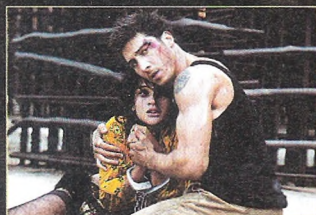
Olmer



Я думаю, азиаты должны как-то отреагировать. Ибо что-то в этом мире не так, если такие фильмы выходят с титрами на английском языке. Если в фильме герои общаются, наплевав на остроумие (да и просто «умие», в принципе), совершают поступки, забив на логику, дерутся, оскорбляя законы физиологии, и прыгают,



игнорируя гравитацию, — то тогда они, ну хоть ты умри, обязаны быть азиатами. Это закон природы, и на этом стоит мир. А не то гляди цепная реакция пойдет дальше, и итальянцы начнут коптить сало и читать декларации



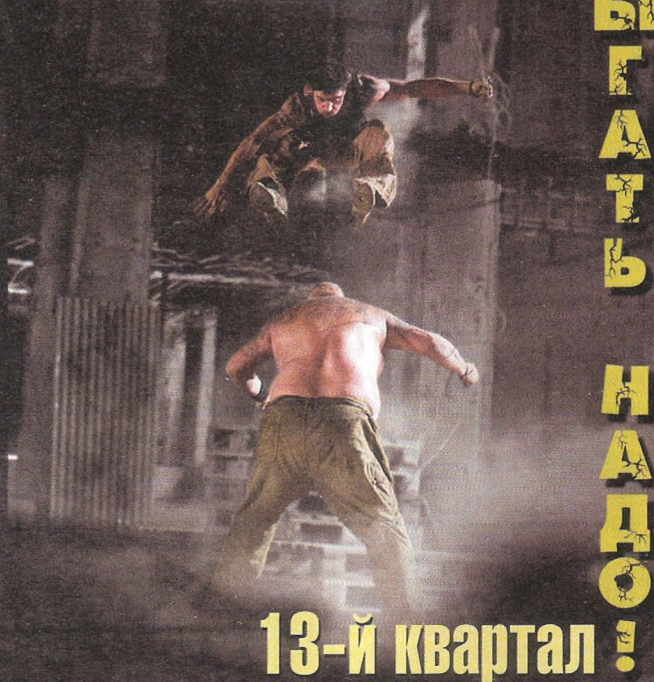
Фиделя Кастро, белорусы — коптить себе рожи и читать реп, евреи — читать Коран и коптить дурь. Ну и так далее. Смута и разврат, одним словом.

В общем, непременно прекратить, а виновных наказать. Хотя на этот раз можно и простить. Хотя бы за то, что показали

азиатам, что можно и нужно делать лучше. Чтобы вдвойне тупей и втройне красочнее.

И в самом деле, «13-й квартал» — это самое тупое и зрелищное кино, которое только можно найти в легальном прокате. Причем парадокс в том, что это ничуть не фантастическое муви с кучей компьютерных эффектов, а старый добрый боевик,

ЧТО ТУТ ДУМАТЬ - ПРЫГАТЬ НАДО



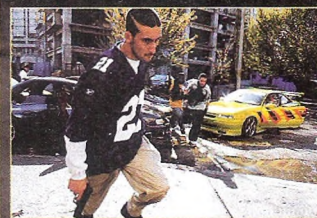
13-й квартал !

какие любили делать двадцать лет назад. Не знаю, где они нашли этих двух ребят на главные роли, но те сделали для этого фильма больше, чем компания «Силикон Графикс»

для всех частей «Звездные Войны» вместе взятых. Сигают эти парни так, что у страховых агентов случается икота и дрожь в пальцах ног. Причем никаких канатов, пристегнутых чуть повыше попы, подставных батутов и дорисованных компьютером моделей: все естественно до жути. Когда эти парни скачут с крыши на крышу, акти шарика для пинг-понга, или перепрыгивают через машину, летящую на них на всех скоростях,

то хочется реально зажмуриться от страха. То, что Люк Бессон только наметил в «Ямакаси», здесь получило полное и окончательное развитие. Ха, да по сравнению с этими двумя из «13-го квартала» команда ямакаси с Джеки Чаном в нагрузку — просто сборная по сумо.

Когда они «брались за дело» (а по сценарию они за не-



го «брались» с промежутками не более пяти минут), весь зал замирал, не дыша и не шевелясь. И только из открытых ртов тихонько выпадал попкорн, да еще тут и там слышалось приглушенно-произвольное «Нихрена-се...» — старинное японское выражение, означающее высшую степень восхищения (что, кстати, лишний раз



подтверждает азиатские корни этой картины).

Резюмирую. Однозначно самый зрелищный боевик сезона с массой трюков, которые вряд ли кто-то сумеет не то что превзойти, а просто хотя бы коряво повторить. В ближайшие лет пять это точно. Спешите видеть, в общем.

Olmer

Английское название: **Black Magic M66** (1987 год)

Жанр: боевик, фантастика

Создатели:

Манга - Shirow Masamune

Режиссеры: Kitakubo Hiroyuki, Shirow Masamune

Студия: «Animate Film»

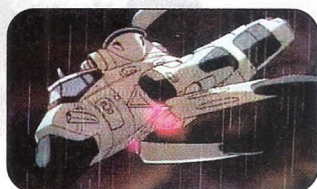


БОГИ, СТАВШИЕ ЛЮДЬМИ

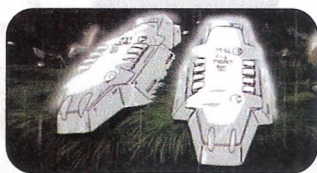


И сотворил Бог человека по образу Своему,
по образу Божьему сотворил его;
мужчину и женщину сотворил их.

Ветхий завет. Бытие, глава 1, писание 27

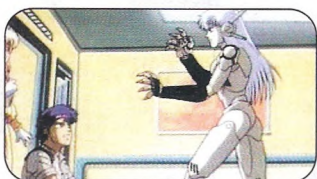


Всякий раз, когда военные пытаются гармонично совместить человечность и интеллект, они то и дело наталкиваются на дилемму вроде той, на которую натолкнулся русский былинный витязь. После дли-



тельных размышлений военные делают вывод, что идеальной формой для жизни на земле может быть только машина, созданная руками человека.

Вы спросите: «А почему, собственно, именно машина?» Сейчас отвечу, но для начала попрошу вас обратить внимание на



такую деталь: когда вы задаете подобного рода вопрос, нужно учитывать, что речь в данном случае идёт не о машинах, которые мы с вами ежедневно наблюда-



ем — едущие по улицам, поднимающие грузы на строительных площадках, плавающие по воде и летающие над головой. Речь идет о роботах, а вернее, о киборгах, и в данном случае способ



создания не важен — биотехнология это или объединение металла и нанозлектроники. Главный критерий характеристики — соединение нечеловеческой сущности и человеческих поступков.

Теперь ответим на вопрос, почему же все-таки машина.

Машины среди нас

Ещё задолго до того как появилось слово «наука», люди,

наблюдавшие за природой (спустя века их называли «учеными»), подметили, что человек — его скелет и мышцы — настолько универсально устроен, что способен с легкостью выполнить любую поставленную перед ним задачу. Какие еще доказательства универсальности тела человека могут понадобиться, если существуют многочисленные боевые



искусства Азии? Но если большая часть боевых искусств добывалась от человека не столько совершенства в движении, сколько гармонии внутреннего состояния с телом, то в искусство воровства — согласитесь, не менее древнее, чем кун-фу — входила задача сделать из человека как можно более гибкое, ловкое и выносливое существо.

В военной терминологии слова «вор» не существует. Там есть



«шпион», который, по сути, и является тем же вором. Только вместо золота и бриллиантов он похищает военные карты противника, секретные документы с новейшими разработками и прочие ценные для военного ведомства предметы и сведения. И для того чтобы безукоризненно и слаженно выполнять свою работу, он должен обладать как ми-



нимум тремя качествами вора. Первое — у современного шпиона должна быть очень хорошая пластика, свидетельствующая о хорошей физической подготовке. Второе — любую хитрость или



любую ловушку он должен преодолевать с такой физической лёгкостью, что со стороны это должно казаться сущим пустяком, под силу пятилетнему ребёнку. И третье – человек, промышляющий подобным, должен обладать недюжинным запасом знаний и уметь использовать его в соответствии со своими возможностями в непредвиденных ситуациях.

Если проанализировать всё вышеперечисленное, можно прийти к выводу, что лишь единицы обладают всеми необходимыми навыками, а если учесть, что есть еще и дополнительные возможности, которые современный вор проявляет, используя свою экипировку, что тоже нужно виртуозно уметь... В общем, шпионаж – удел избранных.



Как показала многолетняя военная практика, чем сложнее оказывается задание, тем ответственней приходится подходить к его выполнению, тем больше разных непредсказуемых факторов приходится учитывать. Это в свою очередь приводит к отказу от сложного оборудования, с которым наш шпион может просто не справиться. Отсюда и вытекает: идеальным исполнителем, способным с максимальной эффективностью выполнить сложную «человеческую» миссию, является



машина, которая должна быть на 80 % похожей на человеческое существо, чтобы быть универсальной и чтобы управление ею было легким и логичным.

Примерно на такую концепцию об идеальной форме с человеческими повадками и хотел обратить внимание японский ко-

миксист Ота Масанори в своей первой манге *Black Magic* («Черная магия»), впоследствии экранизированной. Показать, насколько может быть разрушительна и опасна робототехнология в человеческом обличии, он задумал аж в далёком 1983 г., ещё учась в университете искусств Осаки.

Немного истории

Как я уже говорил, первый комикс Ота создал, когда учился в университете искусств.



А так как в тот момент он не мог предположить, куда может привести его не совсем оправданное на то время хобби, он решил подписаться вымышленным именем и фамилией – Сиро Масамунэ. С тех самых пор и по сей день все его работы выходят под этим псевдонимом, а вместо своей фотографии всем своим фанатам он демонстрирует маленького осьминожку Такотю.

И вот после первого успешного издания его манги в сборнике журнала *Atlas Magazine* ему предложили сотрудничество с небольшой издательской компанией *Seishinsha*. Не долго думая над деталями своей будущей профессии, Сиро согласился. И уже через два года под лейблом *Seishinsha* в 1985 году на прилавки книжных магазинов попадает его первая коммерче-



ская манга «Семья яблока» (*Appleseed*). Издание оказывается настолько успешным и востребованным читателями, что через несколько месяцев он выпуска-

ет следующий том «Яблочного семени», которые продолжают выходить аж до 1989 года. Однако восьмичасовой рабочий день не позволил ему больше преподавать рисование в одной из школ родного города, поэтому, расторгнув договор со школой, он полностью углубился в работу над манга-проектами.

Здесь стоит отметить и то, что в 1988 году эта манга была экранизирована в виде полнометраж-



ного OAV. Однако ввиду малых финансовых средств, выделенных на съемки мультфильма, студия так и не смогла в полной мере продемонстрировать зрителю весь тот размах спецэффектов, которые Сиро показал в своей манге. Поэтому в довесок к OAV-сериалу Масамунэ в 1990 году выпустил приложение к «Семени яблока» – «Информация о Семени яблока» (*Appleseed Databook*), где изложено подробное описание мира и персонажей манги с сопутствующими черно-белыми и цветными иллюстрациями.

В том же 1985 году издательство *Seishinsha*, выкупив права на переиздание первой манги Сиро, переиздает ее полноценным томиком с некоторыми изменениями самого автора тех или



иных механизмов в манге «Черная магия». А уже спустя год под лейблом всё той же *Seishinsha* выходит продолжение – «Черная магия M66» (*Black Magic M66*).

И вновь детище Масамунэ находит положительный отклик в сердцах читателей, что позволяет студии *Animate Film* выпустить на экраны в 1987 году одноименный OAV, где Сиро принял участие сразу в нескольких направлениях. Во-первых, им был написан основной сценарий (анимационный сценарий), во-вторых, он выступал в роли основного дизайнера персонажей, и в-третьих, он принимал участие в создании ленты как



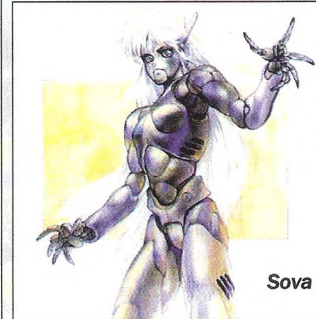
режиссер проекта. От себя хочу добавить, что это был один из первых киберпанк-OAV в истории аниме.

А вот теперь пришло время рассказать немного о сюжете, концепция которого была изложена в самом начале.

Сюжет

История *Black Magic M-66* начинается с того момента, когда неподалеку от мега-города и – конечно – дома главного инженера, занимающегося разработкой боевых андроидов, терпит крушение военный вертолет с боевыми моделями андроидов M-66 на борту, отправленных для проверки на испытательный полигон. Так вышло, что при испытаниях в лаборатории в качестве мнимого противника главный инженер в мозг кибершпиону вел имя и параметры своей внучки. А так как при крушении вертолёта «саркофаги», в которых перевозили андроидов, были повреждены, механизм для выполнения задачи по уничтожению цели запустился в автоматическом режиме.

Но на этом проблемы не заканчиваются. Вольнонаёмная репортёрша Сибил, зарабатывающая свой кусок хлеба на подобного рода сенсациях, при помощи военной аппаратуры узнаёт о случившемся и немедленно отправляется на место крушения вертолета. Но вскоре она начинает жалеть, что ввязалась в подобную авантюру, так как помимо основной цели у андроида появляется и второстепенная – молодая репортёрша, которая взялась во чтобы то ни стало защитить совсем юную внучку «шутника»-инженера.



Sova

ШПЫЛЬ

Совсем недавно в информационную паутину просочилась информация о том, что в скором будущем, а именно в 2006 году, на большие экраны выйдет новая анимационная 3D-лента российского кинорежиссера Кончаловского, на данный момент носящая рабочее название «Щелкунчик».

Режиссером данного проекта является Кончаловский (кто конкретно из Кончаловских – Андрей или Егор, нам неизвестно). В целом для работы над лентой собирается более чем интересный коллектив, в который войдут известный композитор А. Рыбников и главный художник Р. Стариков. Сценарий для фильма писали Александр Бачило и Леонид Каганов, который на своем сайте сообщил следующее: «...Наш «Щелкунчик» выйдет на большие экраны не раньше, чем через год и будет называться совсем не «Щелкунчик», а что-нибудь в духе «Щелкунчик и философский камень» или «Маша против Крысиной империи» <...> Эта анимационная лента делается по технологии современной 3D-графики, примерно так как были сделаны «Шрек», «Ледниковый период» и «Полярный экспресс». Все остальные «Щелкунчики» (а их в мире существует больше дюжины, в том числе от Диснея и «Союзмультфильма») – все они сделаны в традиционном рисованном 2D. <...> Это будет одна из лучших работ современного российского анимационного искусства».

Источник: leo.aha.ru

ШПЫЛЬ

Вот уже в третий раз за последние шесть лет студия Pixar со своим новым мультфильмом *The Incredibles* («Суперсемейка») сумела получить в свою копилку главную награду на церемонии награждения за «Лучший фильм повторного просмотра выпуска 2004». Другие фильмы, такие как «Шрек 2», «Команда Америка: Мировая



полиция», и «Небесный капитан и мир завтра», также вошли в число лучших двадцати пяти картин повторного просмотра в 2004 году.

Источник:

www.animated-news.com

ШПЫЛЬ

Такие интернет-ресурсы как IGN FilmForce и The Internet Movie Database сообщили о том, что в скором будущем будет издана одна из лучших работ прошлого тысячелетия «Песня Юга». Также стало известно, что данное издание является одним из самых ожидаемых релизов на DVD. В одном из своих интервью глава Disney Studios, Дик Кук, сообщил, что студия Диснея получила



огромное множество писем с просьбой хоть когда-нибудь издать его на DVD. Эту информацию подтвердил и официальный сайт фильма (SongoftheSouth.net), который на одной из своих страниц поместил информацию о том, что в пользу выхода этого DVD уже подписались около 65 тысяч людей. Также Кук сказал, что он предчувствовал, что когда-нибудь «Песня Юга» будет издана с наилучшим разрешением и с наилучшим качеством картинки. После чего добавил, что данная картина бу-

дет соответствовать таким же стандартам, как и серии DVD Walt Disney Treasures.

ШПЫЛЬ

18 февраля этого года в североамериканский прокат вышел новый блокбастер «Константин» (Constantine) с участием Киану Ривза, где он играет адепта оккультных наук Джона Константина, который использует свои экстраординарные способно-



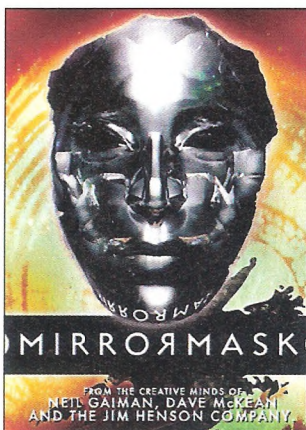
сти для борьбы со злом, однако сам то и дело готов рухнуть в объятия тьмы. Сюжет картины основан на серии американских комиксов Hellblazer.

Источник:

www.constantinemovie.com

ШПЫЛЬ

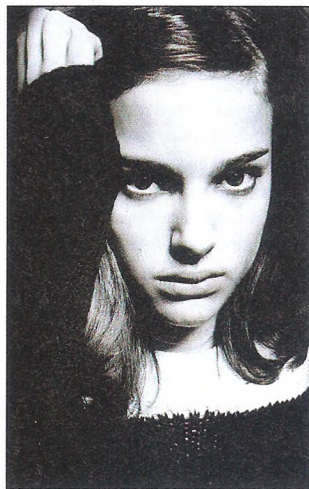
В этом году намечен выход новой анимационной ленты студии Jim Henson Company – *Mirromask* («Зеркальная маска»), которая была создана в результате сотрудничества известного писателя Нила Геймана и художника Дейва МакКи-



на. В пресс-релизе к фильму говорится о том, что для того чтобы воплотить на экране уникальный визуальный ряд, сотрудники студии задействовали при съемках как компьютерную анимацию, так и смесь живого видео с кукольной и стоп-моушен анимацией. Трейлер к мультфильму можно посмотреть на официальном сайте www.sonypictures.com.

ШПЫЛЬ

Наконец-то в Web просочилась информация о том, чем на данный момент занимаются папы Нео и агента Смиты. Продюсер Джоэл Сильвер и братья Вачовски на данный момент снимают экшен-триллер *V for Vendetta* («В значит Вендетта») с Натали Портман в главной роли. Действие фильма разворачивается в тоталитарной Британии на фоне футуристических ландшафтов. Сценарий к фильму написан по мотивам комиксов Алана



Мура, легендарного комиксиста всей комикс индустрии планеты. По сюжету фильма, героиня Портман – молодая женщина, неожиданно для себя становится главной союзницей таинственного революционера. Ну что ж, от себя добавлю: Нео поначалу тоже был обычным парнем и неожиданно примкнул к революционеру Морфею.

Источник: us.imdb.com

Новости подготовили:
Happyness& Sova



На этой планете есть люди, которые, заканчивая свой творческий путь, оставляют поколениям свои работы, способные приводить в восторг не только людей их эпохи, но ещё многие поколения, видящие этот мир не таким плоским, как их коллеги-современники.



О нем говорили, что он сумасшедший. Его работы были сродни ведру ледяной воды, вылитой на человека в летний полдень. Ральф Бакши — легенда американской мультипликации. Человек, заставивший поверить многих художников, что индивидуальный подход и творческий полёт фантазии могут доказать любому человеку, что мультипликация — это больше чем мазня красками по листу бумаги и детские сказки.

картин) на студию Terrytoons. За короткое время он настолько успел освоить и усовершенствовать свою профессию, что уже через какое-то время был назначен на должность ведущего аниматора студии. Позже он заполучил должность режиссера в анимационном проекте Deputy Dawg и театральной постановке James Hound.

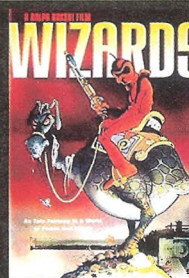
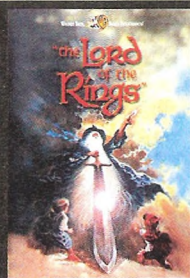
Через четыре года он уже возглавлял пост творческого директора студии, а ещё через два года он вошёл в состав главных директоров студии и создал захватыва-

ющую территорию, и уже в 1972 году, после того как его творенье облетело многие экраны страны, его решили удостоить награды «Главный талант года».

От себя добавлю, что это была его первая полнометражная эротическая лента. Да, и вот что: после «Кота Фрица» было снято продолжение «Девять жизней Кота Фрица». Однако Бакши никакого отношения к этому продолжению не имел. Ему даже предлагали продюсировать ее, но он отказался, заявив, что идея уже себя изжила. Все, что впоследствии видел про-

дюсер, и уже в 1977 году на экраны выходит его новая научная фантастика Wizards (Волшебники). А ещё через год на экранах появляется экранизация последней части романа Толкиена Lord of the Rings («Властелин колец»). Однако фанаты анимации были огорчены, так как он ротоскопировал анимационные движения с живых движущихся фигур. Впоследствии он также снял «Огонь и Лед» по той же технологии, но на этот раз картину ждал успех.

В 1992 году на экранах кинотеатров появился фильм



Ральф Бакши родился 26 октября 1938 года в Палестине, в Хайфе. Через некоторое время его семья переехала в страну открытых возможностей — Америку. Однако свобода не так чиста и невинна, как про неё говорят. Своё детство и немалую долю юности он провёл на улицах Бруклина (Нью-Йорк). Именно здесь он научился любить, ненавидеть, восторгаться и мыслить так, как это должен делать человек, мечтающий жить, как птица, рассекающая своими крыльями прохладный воздух, глядя на земные проблемы свысока, но осознавая, что каждый раз она будет спускаться к ним, дабы вновь взмыть в высь и наслаждаться свободной жизнью.

В 1960 году, окончив Манхэттенскую Высшую Художественную Школу, он устроился колористом (человек, который занимается раскраской

вауший по воображению телевизионный сериал — The Mighty Heroes.

Однако через какое-то время он решил оставить должность творческого директора и вновь вернуться в мультипликацию. Не долго думая, он перебирается в студию Paramount, анимационное подразделение которой находилось в Нью-Йорке. Но после полугодовой работы над очередным проектом новые владельцы студии решают прекратить его финансирование.

И тогда Бакши решает снять свой собственный, независимый ни от кого, мультфильм. Объединившись со Стивом Крантцем, он приступает к работе над малобюджетной картиной «Кот Фриц», сюжет которой основан на популярной в 60-х годах серии комиксов Роберта Крамба о полуподпольном артисте и художнике. И вот

должение, в один голос сказали: «Оно с оригиналом и рядом не стояло!»

Чуть позже, а именно через год, он выпускает Heavy Traffic (что в вольном переводе означает «Загруженные улицы»), который, как и его предшественник, завоевывает большую популярность среди молодого поколения. Третье творение Бакши — Coonskin, — вышедшее в 1975 году, явилось перед зрителями как очередная сатирическая постановка. Тем не менее, после первых премьерных показов в его сторону начали поступать жалобы на то, что он уж слишком открыто демонстрирует все несовершенства человеческого мира. Но студия решила защитить своего сотрудника и помогла ему не увязнуть в череде судебных разбирательств.

После этого Бакши решил перейти на более безопасную

Cool World, в котором он предложил совместить игру живых актёров и анимационных персонажей. Плюс ко всему мир, в котором по большей части разворачиваются события, был придуман им.

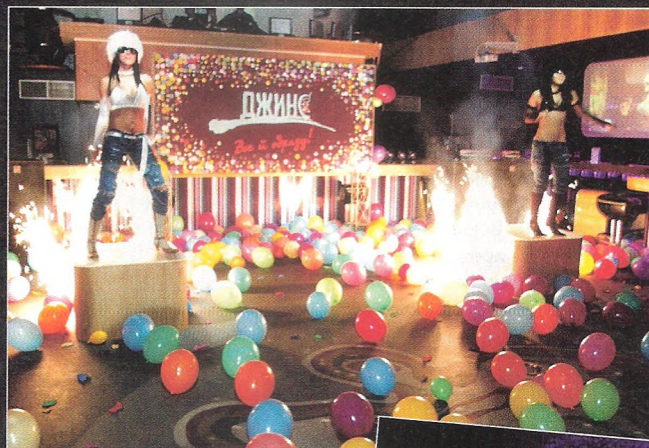
На данный момент Ральф Бакши живет в Нью-Йорке и в свободное от кино время занимается рисованием. А тем, кому хочется больше узнать о творчестве этого великого человека, прошу заглянуть на его сайт — www.ralphbakshi.com.



ЭнерДЖИНС: тайна «Молний» раскрыта

Вряд ли нашелся бы хоть кто-нибудь, кто не заметил появившийся зимой загадочный телевизионный ролик, в котором забавный человечек бегал по лабиринту и собирал молнии. Сердца многих геймеров содрогнулись от знакомой с детства и такой близкой олдскульной компьютерной графики. Но что именно скрывается за роликом? Долгое время это оставалось неизвестным. И лишь 9 февраля виртуальный оператор мобильной связи «Джинс» пригласил всех на пресс-встречу, чтобы, наконец, положить конец терзаниям.

ДЖИНС-Команда и сама была удивлена тому количеству слухов, которыми уже успело обрести название «ЭнерДЖИНС». Им успели назвать компьютерную игру, медицинский препарат и даже новомодный ночной клуб. На самой пресс-встрече журналистам было предложено высказать свои идеи по этому поводу – тут было еще круче. «ЭнерДЖИНС» – это джинсы на батарейках, это шампунь, это марка одежды... Но даже



наш «Шпильный» вариант, что под данной штукой подразумевается двойной кофе утром в постель, вызываемый по номеру быстрого дозвона 03, оказался неправильным.

На самом деле «ДЖИНС» стал первым украинским виртуальным оператором, который ввел долгосрочную программу лояльности для своих пользователей. Вот ее-то и назвали «ЭнерДЖИНС». В рамках данной программы всем абонентам предлагается собирать бонусные баллы-«Молнии», которые начи-

щие звонки. Набрав определенное количество «Молний», их можно обменять на очень «вкусные» тарифы – как вам, например, 0,20 грн. за SMS на все номера? Вариантов начисления бонусов достаточно много, а потратить их можно на несколько льготных тарифов – более подробную информацию вы можете посмотреть на официальном портале www.jeans.com.ua.

«ДЖИНС» же снова подтвердил заботу о своих абонентах, намереваясь и в будущем представлять им приятные сюрпризы.



сляются за пополнение счета и за входя-

Три по-свински крутых телефона Nokia

Совсем на днях, а именно 14 февраля, в Каннах, что во Франции, Nokia представила на суд мировой общественности три новые модели телефонов. Чем дальше – тем меньше телефоны Nokia становятся похожи на телефоны. Вот и три последние модели совмещают в себе функции, которые до сих пор были бы доступны вам, только если вы умудрились бы засунуть в один карман видеокамеру, фотоаппарат, принт-сервер, широкополосный модем, мини-телевизор и видеомагнитофон, пару десятков фотоальбомов и еще прицеп подобной техники.

Как, например, можно было в стильном корпусе-раскладушке Nokia 6101 разместить встроен-

ную VGA-камеру, управляемую отдельной кнопкой и позволяющую снимать цветные видеоролики и фотографии, два цветных дисплея? И это все помимо безумного количества опций, которые стали уже привычными – иденти-

фикация, персонализация и прочие дела!

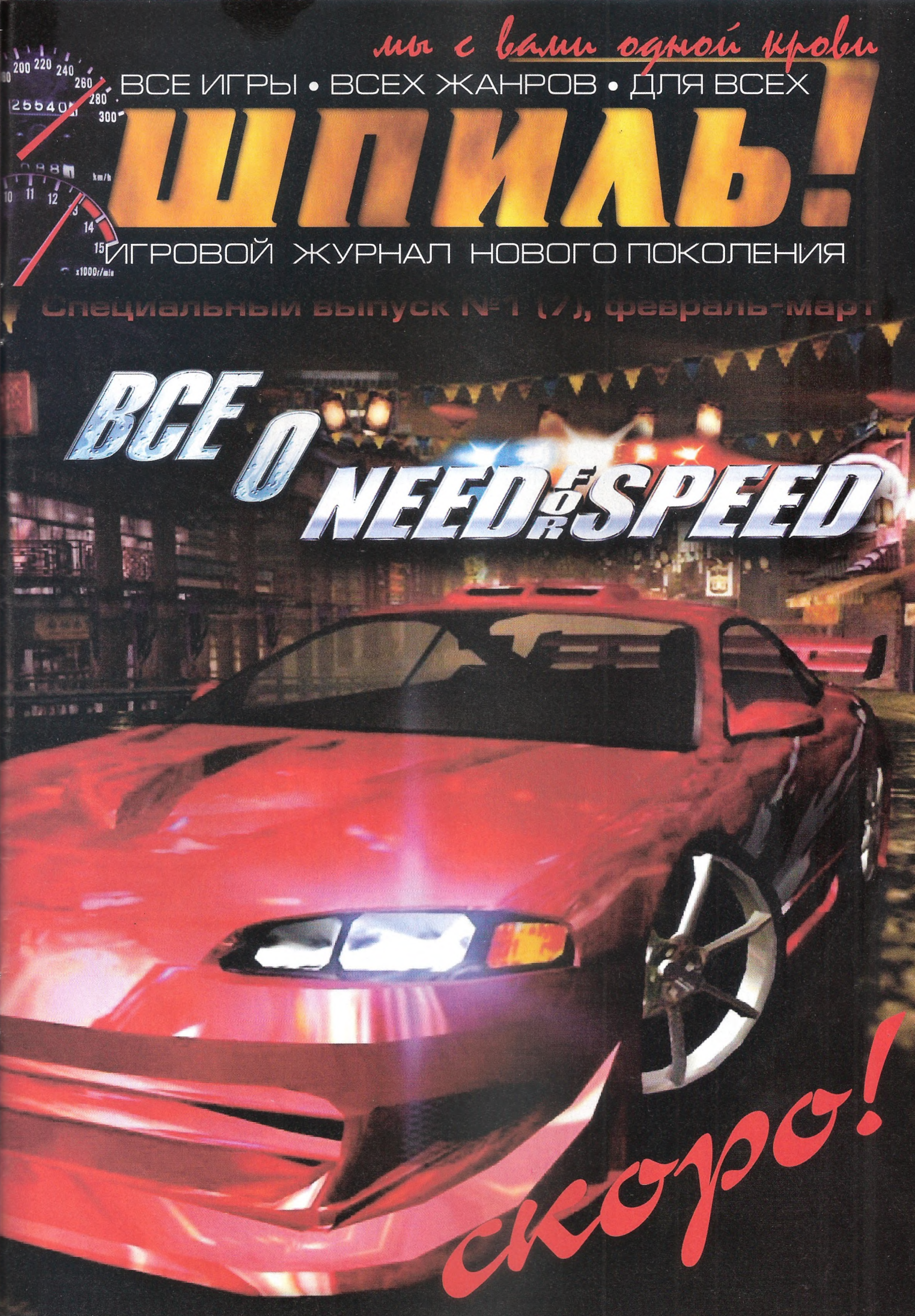
Смартфон для работы с изображениями Nokia 6680 – это вообще совершенное безобразие. В средние века его бы наверняка сожгли бы, как ересь против Бога – слишком уж много всего он умеет. В нем уже две встро-

енные камеры, встроенная вспышка, дисплей на 262144 цвета. В нем имеется органайзер, функция приема-передачи потокового видео, интернет-браузер, электронная почта. Это не просто мобила – это четырехдиапазонный телефон для сетей GSM 900/1800/1900, EDGE и WCDMA!

Последняя представленная модель – Nokia 6681 – это сверхстильная вещь. В ней тоже есть органайзер, 1,3-мегапиксельная камера, полноценный интернет-браузер, музыкальный проигрыватель и функция печати на базе решения Nokia XpressPrint. Сделан он в прочном корпусе с хромированными клавишами и отделкой из нержавеющей стали.

В итоге глаза у нас разбежались, и пришлось написание этого обзора резко оборвать.





мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 (7), февраль-март

ВСЕ О
NEED FOR SPEED

скоро!

- Папа, что такое хард?
- Хард – это компьютерное «железо». Со временем становится меньше, дешевле и быстрее.
- Папа, что такое софт?
- Софт – это программное обеспечение. Со временем делается больше и медленнее.
- Папа, что такое Интернет?
- Интернет... Интернет, сынок, русские придумали, чтобы денег не платить.

Disclaimer #1

В прошлый раз,

Потому что приложения для мобильных телефонов – это всегда отдельный разговор, и к тому же почти на абстрактную тематику – настолько много в этой теме всяческих огорок и нюансов.

Прежде всего, в данной статье пойдет речь именно

К тому же счастливых обладателей таких чудо-девайсов не так уж и много. По тем же причинам опять и снова вопрос использования кабеля или «блютус» (Bluetooth) останется неосвещенным.

Disclaimer #2

Все, описанное ниже, отлично (хорошо, неплохо, удовлетворительно, сносно)

сленные трубки по своим функциям – это как бы уже не совсем телефоны, но и до настоящих смартфонов им еще далековато. В общем и целом эти телефоны и другие аппараты такого же класса (на которых мы тестов не проводили) объединяет одно – хорошая функциональность по разумной цене.

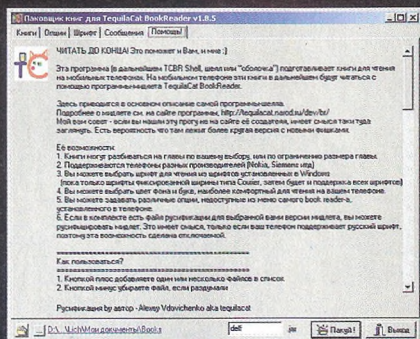
Следует также выделить три ключевых момента: раз-

В прошлый раз, когда мне выпала нелегкая доля ведущего рубрики CELL-o-FAN, было сказано много всего толкового и не очень. И ни слова о Java.

Прежде всего, в данной статье пойдет речь именно о мобильниках, а не смартфонах – во-первых, хотя бы потому, что люди, покупающие смартфон, отлично знают о всех его возможностях.

Все, описанное ниже, отлично (хорошо, неплохо, удовлетворительно, сносно) работало на мобильных телефонах Siemens CX65/M65, Samsung E700/710, Sony-Ericsson T630, K500i, K700, а также Nokia 6600. Перечис-

Следует также выделить три ключевых момента: размер экрана (чем больше – тем лучше), объем памяти (чем больше – тем лучше, а слот для MMC-карт – еще лучше) и процессор (традиционная



«ахиллесова пята» большинства моделей Siemens). Идеальной комбинации да еще и за малые деньги не бывает, так что проблема выбора – личное дело каждого.

Книга – источник знаний

О том, что на мобильном телефоне можно кое-как почитать всякую там литературу, думаю, слышали почти все. Да, многие считают, что это, как минимум, неудобно. Но с другой стороны, если каждый день торчать в пробках по полтора-два часа утром и вечером, пытаясь доехать на работу или учебу, то в такой ситуации книжка,

Для начала – устраиваем поход по интернет-библиотекам вроде www.lib.ru, где добываем все интересные нас книги.

Затем необходимо скачать и настроить все необходимое программное обеспечение.

Владельцы мобильных телефонов Siemens, в том числе C55, M55, S55 и не очень крутых телефонов других производителей могут попытаться воспользоваться программой Bookshelf, скачать которую можно по адресу <http://bookshelf.sourceforge.net/ru/> или <http://members.lycos.co.uk/bookshelf-mirror/>.

Программа позволяет преобразовать один или несколько файлов с текстом в формате *.txt в мидлет (Java-приложение), готовый для отправки

В первую очередь для работы Bookshelf требуется Java Runtime Environment версии 1.4 и выше. Скачать его можно с <http://java.sun.com> либо с любого крупного файлового архива вроде <http://tucows.com>; размер инсталляции – около 15 мегабайт. Кроме того, программа «заточена» под Siemens, и на мобильных других производителей текст может отображаться немного некорректно.

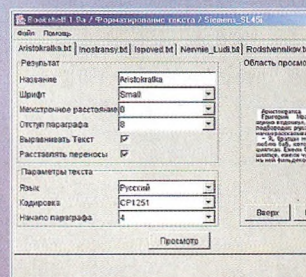
Другая программка – TequilaCat BookReader, которой я пользуюсь чуть ли не каждый день, лишена всех недостатков предыдущей. Последняя

генерировать нормально работающий мидлет для мобильных



которая почти не занимает места и не мешает соседям, отлично помогает убить время лучше любой игрушки.

Рецепт приготовления «мобильной литературы» весьма прост и не требует много времени и средств.



на мобильный телефон. При запуске мидлета на телефоне пользователь получает возможность читать текст, включенный в мидлет. В процессе обработки текста пользователь имеет возможность выбрать параметры форматирования текста: шрифт, межстрочное расстояние и так далее.

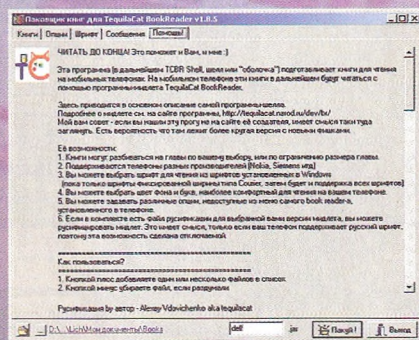
Программа проста в использовании, но тем не менее не лишена некоторых недостатков.

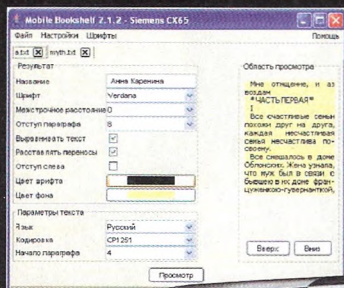
версия BookReader'a, описание, информация и сопутствующие программы всегда доступны на странице <http://tequilacat.nm.ru/dev/br/>.

TequilaCat Book Reader состоит из двух основных частей: Windows программы-оболочки, служащей для предварительной подготовки текста и компоновки его в мидлет, и собственно мидлета, способного работать на мобильном телефоне. Программа имеет весьма приятный интерфейс и кучу настроек, позволяющих

телефонов большинства известных фирм-производителей.

BookReader очень неплохо справляется с задачей оптимизации текстовых файлов, отформатированных при помощи пробелов и абзацев, хотя иногда и получаются мелкие «бляки». Справедливости ради стоит сказать, что этим грешат все программы и макросы для преобразования





ния обычного текста в формате MS Office.

Другая ключевая особенность программы – отображение текста повёрнутым шрифтом (в формате *.png), содержащемся в .jar файле – для удобства чтения на моделях телефонов с вертикально вытянутым экраном, например Siemens CX65 или Sony-Ericsson K500i.

И наконец, самый шик и блеск – возможность автоматического разбиения текста на главы, части, разделы и так далее. Разумеется, с возможностью быстрого перехода между главами и системы навигации по типу содержания книги.

Хочется отметить гибкость настроек, позволяющих создавать файлы указанного размера, а также возможность задать размер главы, так как

информацию спасет от пересдачи и допесции не одного любителя погулять во время учебного процесса. С учетом того, что пересдачи, особенно в коммерческих вузах – удовольствие платное и совсем недешевое, то очень даже может

быть, таким образом мобила «отрабатывает»

все потраченные на ее приобретение деньги, став палочкой-выручалочкой для всех, кому гранит науки окажется не по зубам ☺.

Опередившие время

Но книги – книгами, да и настройке читать есть не всегда, и при появлении первых симптомов скуки возникает справедливое желание поиграть во что-то веселенькое, занять себя чем-то на часок другой...

Что-либо подробно рассказывать о самих играх для мобильных особую смысла нет – народных умельцев и уважаемых компаний, делающих такие цацки, в последнее время развелось

зависит и от платформы, под которую игра создается.

Новые игры стали действительно трехмерными, а следовательно, и очень требовательными к ресурсам компю... Вот блин! Привычка – великое дело! Конечно же, к ресурсам телефона. Java-игры намного увеличились в размерах, и свободная память в телефоне исчезает очень быстро.

Другой камень преткновения – экран телефона. Игры, написанные для новых моделей с большим экраном, напрочь отказываются работать на более простых телефонах того же модельного ряда. Например, в телефоне, скажем, все той же Sony-Ericsson существует такая полезная штука, как выбор разрешения экрана вручную. В K700 с его 220x176 точек все хорошо. А вот в младшей модели – K500i дисплей имеет разрешение уже 160x128 точек, и во многих играх картинка обрезана по краям. Играть, понятное дело, невозможно, и ничего с этим нельзя сделать.

Java-игры – самое быстроразвивающееся направление индустрии электронных развлечений –

Марио» отлично чувствуют себя в новом формате.

Если кто-то считает, что в наше время трудно найти места, где лежат бесплатные игры, но он просто плохо ищет. На каждом форуме, где обсуждаются мобилники, кто-то «из танка» обязательно да задаст этот вопрос. И естественно, получит на него ответ.

Поэтому я приведу всего одну ссылку www.sony-eric.ru/games – здесь есть абсолютно все, и все это аккуратно разложено по полочкам, жанрам и каталогам. Есть очень удобная система поиска. Одним словом – найдется все! Также есть возможность загрузки игр через WAP. И вообще, вебсерфинг – штука полезная и очень занимательная.

Хотя, конечно, гораздо проще поискать на страницах нашего журнала подходящее объявление, в котором указан код нужной вам игры, послать SMS'ку и получить игру как на блюдечке. В таком случае вам не нужны ни Bluetooth-адаптер, ни кабель, ни даже компьютер: закачал игру, загрузил – и играйся сколько влезет!



многие телефоны начинают ругаться при попытке открыть текст слишком большого размера.

Это позволяет хранить в телефоне и оперативно находить самую разную информацию – расписания электричек или рейсовых автобусов, пар или уроков, телепрограммы и многое, многое другое. Студенты по-настоящему смогут оценить эту фицу на экзаменах – возможность засунуть шпаргалки в мобилник и затем быстро найти нужную

огромное количество. Соответственно, в основном в таких играх упор сделан на количество, а не на качество. Хотя это, конечно, вопрос спорный, ведь многое

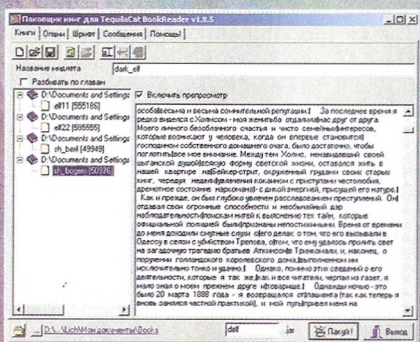
мобильные игрушки зачастую выходят намного раньше своих PC'шных или приставочных аналогов. Стоит только при телефонном разговоре на вопрос «Что делал?» ответить вполне обыденным тоном – «Играл в The Fall: Last Days of Gaia (Driv3r, новый Baldur's Gate)», как у собеседника отвалится челюсть и он почувствует себя отставшим от жизни ☺.

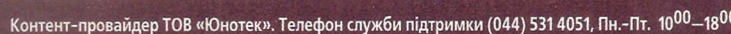
Впрочем, многие хиты древности и 8-битных приставок вроде Raiden или «Супербратья

Закключение

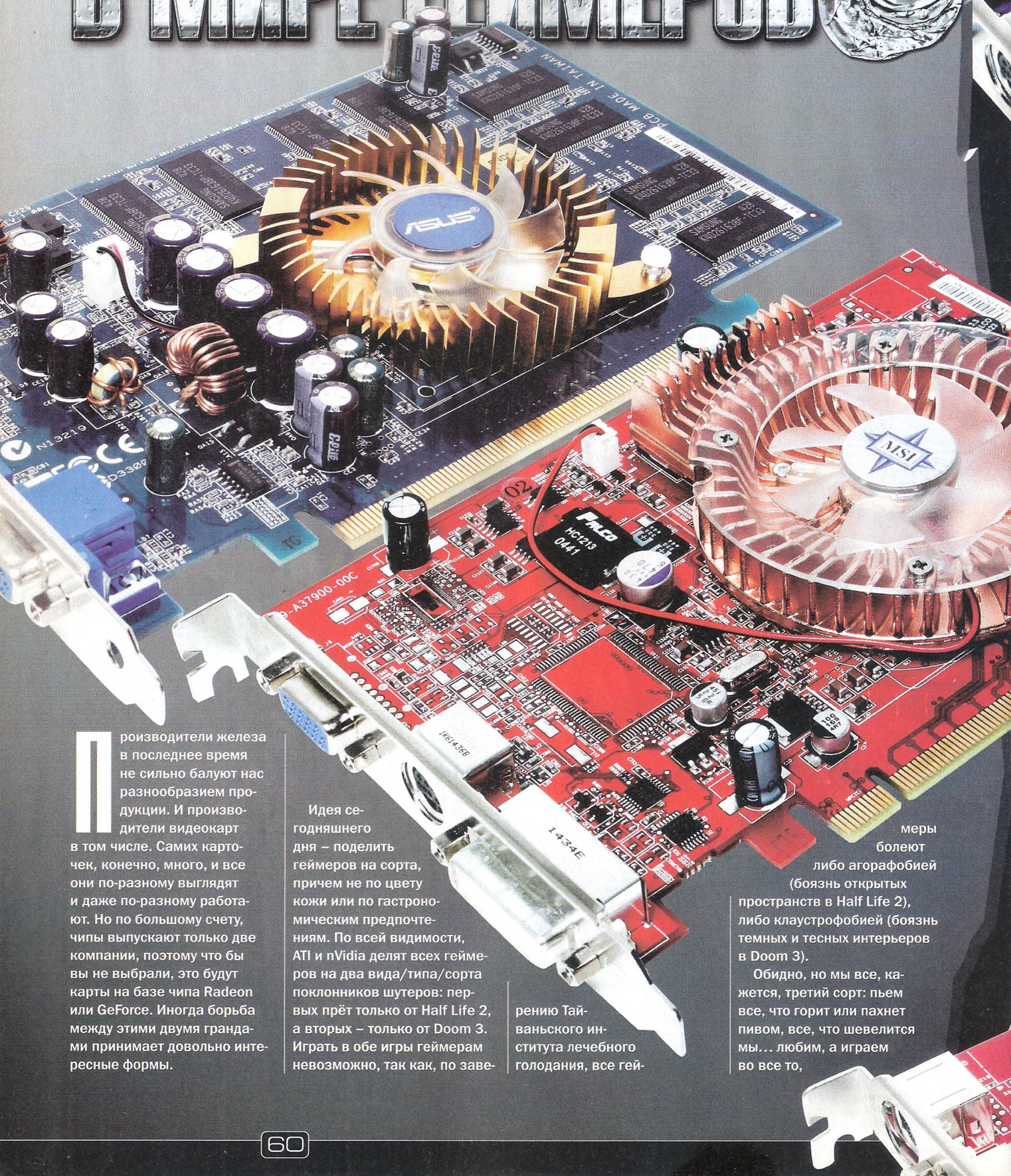
Разумеется, существует и другое мнение по данному вопросу. Дескать, мобильный телефон создан для связи, играть в игры лучше всего на портативных приставках вроде Nokia N-gage, а читать электронные тексты удобнее на КПК. Не спорю, но последние два девайса необходимо покупать отдельно, а мобильный телефон есть уже практически у каждого. И уж если у вас действительно продвинутый телефон – почему же его не использовать по назначению?

Алексей Лещук





ВЕЛИКИЙ ЖЕЛЕЗНЫЙ РАЗДЕЛ В МИРЕ ГЕЙМЕРОВ



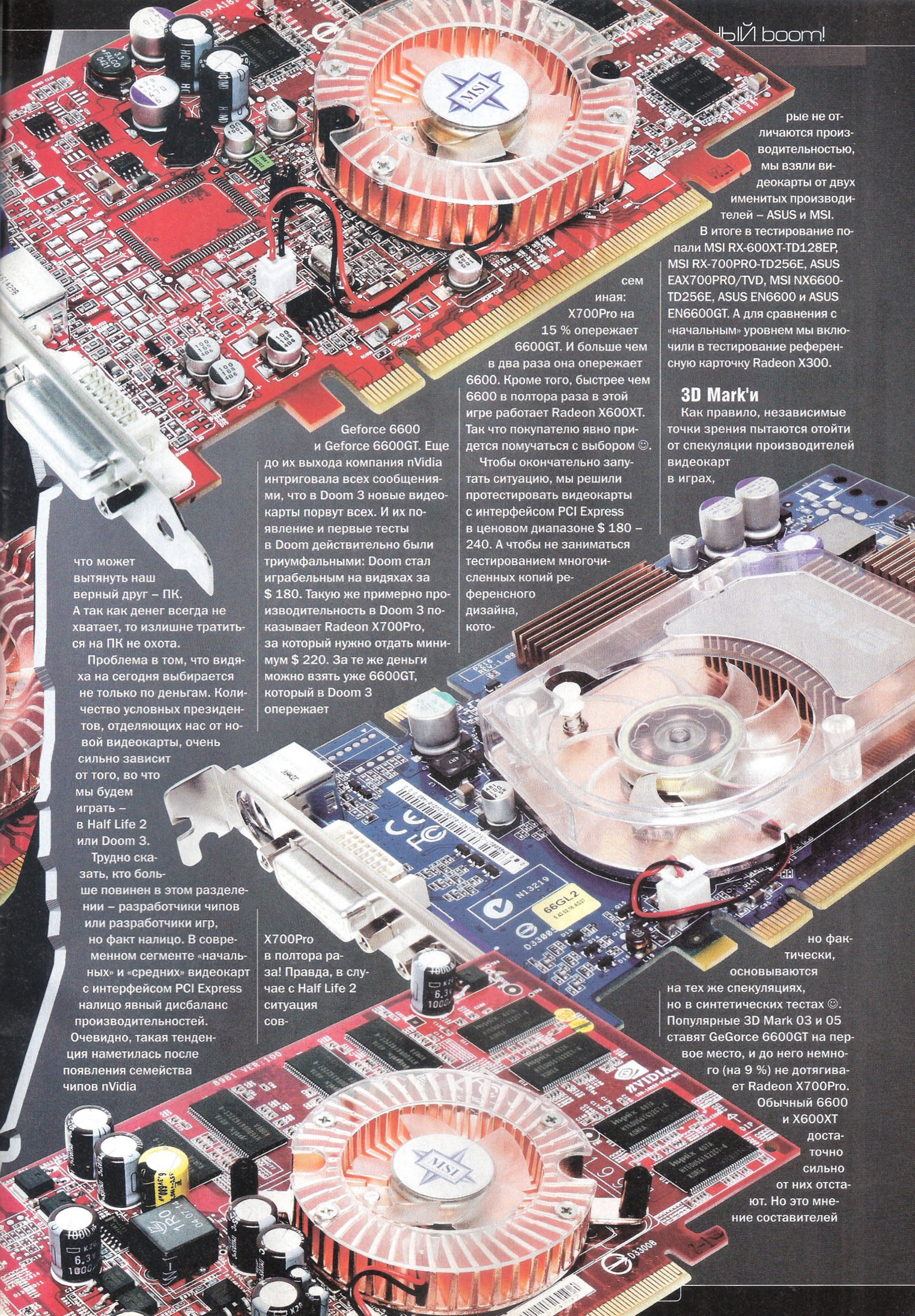
Производители железа в последнее время не сильно балуют нас разнообразием продукции. И производители видеокарт в том числе. Самых карточек, конечно, много, и все они по-разному выглядят и даже по-разному работают. Но по большому счету, чипы выпускают только две компании, поэтому что бы вы не выбрали, это будут карты на базе чипа Radeon или GeForce. Иногда борьба между этими двумя грандами принимает довольно интересные формы.

Идея сегодняшнего дня – поделить геймеров на сорта, причем не по цвету кожи или по гастрономическим предпочтениям. По всей видимости, ATI и nVidia делят всех геймеров на два вида/типа/сорта поклонников шутеров: первых прёт только от Half Life 2, а вторых – только от Doom 3. Играть в обе игры геймерам невозможно, так как, по заве-

рению Тайваньского института лечебного голодания, все гей-

меры болеют либо агорафобией (боязнь открытых пространств в Half Life 2), либо клаустрофобией (боязнь темных и тесных интерьеров в Doom 3).

Обидно, но мы все, кажется, третий сорт: пьем все, что горит или пахнет пивом, все, что шевелится мы... любим, а играем во все то,



рые не отличаются производительностью, мы взяли видеокарты от двух именитых производителей – ASUS и MSI.

В итоге в тестирование попали MSI RX-600XT-TD128EP, MSI RX-700PRO-TD256E, ASUS EAX700PRO/TVD, MSI NX6600-TD256E, ASUS EN6600 и ASUS EN6600GT. А для сравнения с «начальным» уровнем мы включили в тестирование референсную карточку Radeon X300.

3D Mark'и

Как правило, независимые точки зрения пытаются отойти от спекуляции производителей видеокарт в играх,

сем
иная:
X700Pro на
15 % опережает
6600GT. И больше чем
в два раза она опережает
6600. Кроме того, быстрее чем
6600 в полтора раза в этой
игре работает Radeon X600XT.
Так что покупателю явно придется помучаться с выбором ☺.

Чтобы окончательно запутать ситуацию, мы решили протестировать видеокарты с интерфейсом PCI Express в ценовом диапазоне \$ 180 – 240. А чтобы не заниматься тестированием многочисленных копий референсного дизайна, кото-

Geforce 6600 и Geforce 6600GT. Еще до их выхода компания nVidia интриговала всех сообщениями, что в Doom 3 новые видеокарты порвут всех. И их появление и первые тесты в Doom действительно были триумфальными: Doom стал играбельным на видяхах за \$ 180. Такую же примерно производительность в Doom 3 показывает Radeon X700Pro, за который нужно отдать минимум \$ 220. За те же деньги можно взять уже 6600GT, который в Doom 3 опережает

что может вытянуть наш верный друг – ПК. А так как денег всегда не хватает, то излишне тратить на ПК не охота.

Проблема в том, что видяха на сегодня выбирается не только по деньгам. Количество условных президентов, отделяющих нас от новой видеокарты, очень сильно зависит от того, во что мы будем играть – в Half Life 2 или Doom 3.

Трудно сказать, кто больше повинен в этом разделении – разработчики чипов или разработчики игр, но факт налицо. В современном сегменте «начальных» и «средних» видеокарт с интерфейсом PCI Express налицо явный дисбаланс производительностей. Очевидно, такая тенденция наметилась после появления семейства чипов nVidia

X700Pro в полтора раза! Правда, в случае с Half Life 2 ситуация сов-

но фактически, основываются на тех же спекуляциях, но в синтетических тестах ☺. Популярные 3D Mark 03 и 05 ставят GeForce 6600GT на первое место, и до него немного (на 9 %) не дотягивает Radeon X700Pro. Обычный 6600 и X600XT достаточно сильно от них отстают. Но это мнение составителей

абстрактных тестов, а как же обстоят дела в играх?

Популярные свежие игры

Как новые карточки перемалывают игры совсем недавнего прошлого, мы попробовали в Far Cry и Unreal Tournament 2004. На всех новых видеокартах эти игры оказались играбельными практически во всех разрешениях и с включенным сглаживанием. Причем заметно, что мощь и X700Pro и 6600GT здесь явно не используется. Обычный 6600 их даже опережает! Правда, совсем чуть-чуть.

Doom 3

Ситуацию в Doom 3 мы уже в общем описали. Обычный 6600 идет вровень с X700Pro, а 6600 GT значительно вырывается вперед. И все они вполне играбельны в разрешении 1024x768 и в высоком качестве. Больше, собственно, и не нужно. X600XT играбелен в разрешениях до 800x600, а «заглушка PSI Express», то бишь X300, вытягивает 42,4 фрейма в секунду только в режиме 640x480 Low Quality. Впрочем, играть вполне можно. Но далеко не круто.

Half Life 2

Зеркальная гладь ядовитых и радиоактивных сточных канав – вот то, что в ночных кошмарах мучает разработчи-

ков nVidia. При установке по минимуму все новые карточки вполне замечательно вытягивают 800x600. А вот 1024x768, да еще с включенным сглаживанием, оказались под силу только X700Pro и 6600GT. При этом X700Pro работает заметно быстрее, чем 6600GT. И во всех разрешениях X600XT заметно опережает 6600.

Но в Far Cry, где то же избиение врагов происходит в основном на свежем воздухе, ситуация была весьма похожей, X700Pro там тоже лидировал, но 6600 все же немного обошел X600XT.

И в заключение...

Можно сделать весьма интересный вывод.

3D Mark'ам так можно верить! И 03 и 05 показали усредненные между Doom 3 и Half Life 2 рейтинг участников тестирования. Достаточно неплохо данные 3D Mark'ов соответствуют и результатам в «недавних» играх. Так что на результаты этих тестов можно ориентироваться, учитывая некоторые особенности отдельных игр ☺.

По участникам тестирования тоже можно сделать пару замечаний. Карты на одинаковых чипах от разных производителей показали одинаковую производительность. И это правильно, так как они все – копии референсных дизайнов. Единственное небольшое исключение – оригинальные

цепи питания на ASUS EAX700PRO. Но это фича полезна для разгонов. В штатном режиме на производительность не влияет.

Системы охлаждения у производителей оказались своеобразными антиподами. У ASUS это красивые полупрозрачные конструкции, как правило, закрытые сверху всякими украшательствами, а у MSI это литые, открытые сверху радиаторы. В общем, эффективность охлаждения примерно одинаковая, но у ASUS все сделано красивее, а у MSI – дешевле и тише.

Что касается цены, то нужно отметить, что она значительно зависит от объема памяти. Если вам, как и мне, достаточно 128 Мб (а их действительно достаточно, если вы не включаете антиалиасинг на больших разрешениях), то более привлекательными выглядят видеокарты от MSI у которой видеокарты на базе чипов 6600 и X700 имеют варианты с 128 Мб и 256 Мб, и самой сбалансированной по цене и производительности – MSI RX700Pro с 128 Мб видеопамяти.

	X300	MSI RX-600 XT-TD128EP	MSI NX6600- TD256E	ASUS EN6600	MSI RX-700 PRO-TD256E	ASUS EAX 700PRO/TVD	ASUS EN6600GT
3D Mark 05	991	1545	1853	1853	2987	2980	3297
3D Mark 03	2534	4178	4814	4833	7416	7356	8183
Doom 3							
1024x768 HQ	16,8	26,2	50,3	51,3	50,9	50,9	75,4
1024x768 LQ	18,6	29,4	54,3	55,4	56,1	56,1	78,3
640x480 LQ	42,4						
HalfLife 2 2xAA							
1024x768	21,78	36,61	28,52	28,31	58,71	58,91	51,02
1600x1200	8,53	15,79	13,66	13,48	28,65	28,72	23,05
Far Cry 1024x768 2xAA, LQ	50,1	106,6	111,2	111,2	127,6	127,6	122,6
Unreal T. 2004 1024x768 2xAA	47,8	66,0	81,2	81,2	79,0	79,0	80,4
Объем памяти	128	128	256	256	256	256	128
Цена, \$		188	175 158 за 128 Мб	180	260 216 за 128 Мб	275	280

Благодарим за предоставленное оборудование компании:

MTI
www.mti.ua, (044) 458 3434

Service ASN
www.asn.com.ua, (044) 213 1118

ELKO
www.elko.kiev.ua, (044) 461 9670

Spin-W
www.spin-w.com, (044) 242 2999

A4Tech NB-30 Battery Free



У большинства имеющих на сегодня беспроводных мышек есть один существенный недостаток: раз в полгода внутри зверька нужно менять батарейки. Кому же понравится так часто отвлекаться от любимой игрушки! Эту проблему кардинально решает A4Tech NB-30 Battery Free. Она не имеет ни шнура, ни батареек. Как она работает? Да просто. Стоит ее поставить на «волшебный коврик» – и мышка начинает получать энергию от индукции переменного магнитного поля, создаваемого

ковриком. Но естественно, ничто в мире не совершенно. Без позиции «мышка сверху – коврик снизу» ничего не работает. А размеры коврика, прямо скажем, не очень большие. Поэтому при интенсивных маневрах/забегах/мочиловах мышку



нужно будет ловить на краю коврика и переносить на середину. Сигналы позиционирования и кнопок передаются как обычно – по радиоволнам. Интегрированный в тот же коврик радиоприемник использует привычную и безотказную технику RFID (Radio Frequency Identification). Чувствитель-

ность сенсора перемещения тоже неплоха – 620 dpi.

При практическом тестировании NB-30 практически все перемещения отслеживала достаточно четко. Только при крайне быстрых рывках оптический сенсор «не успевал». Из-за использования трех кнопок (по-моему, двух достаточно) колесо прокрутки размещено за средней кнопкой и слишком далеко от края. Поэтому быстро перескакивать на нее пальцем не получается.

ТТХ

- Связь – радио (RFID)
- Интерфейс – USB
- Датчик – оптический (620 dpi)
- Число кнопок – 3
- Наш вердикт**
- Точность – 8,5
- + точно отслеживает быстрые перемещения
- наблюдаются случайные прерывания

- **Функциональность** – 7,5
- + не нуждается в батарейках
- работает только с оригинальным ковриком
- **Комплектация** – 7,5
- + коврик уже есть
- 3 кнопки
- **Эргономика** – 7
- + легко перепрограммируется для левшей
- слишком «легкое» колесо прокрутки
- **Исполнение** – 7
- + приятная поверхность коврика
- кнопки громко кликают
- Итог**

Мышка NB-30 выглядит оригинально, работает быстро и точно и обходится без кабеля и батареек. Но живет только на маленьком коврике. Поэтому годится для подарка, а себе любимому лучше взять Netscroll+ Superior.....7,8

Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel



Любой автолюбитель знает, что правильный спортивный руль не только добавляет мощности мотору, но и сразу превращает любого лоха в автогонщика. И если для любого ведра с болтами можно купить на рынке супер-руль, то любители гонок на компьютерах были незаслуженно обделены. Но не может несправедливость длиться вечно! Фирма Logitech лицензировала производство рулей у суперпупера фирмы MoMo. Первый продукт с новым рулем гордо называется Logitech Momo Racing Force Feedback Wheel.

Как следует из названия, счастливый геймер не только получает удобное спортивное рулевое колесо, такое же, как в большинстве спорткаров, тут еще и достаточно эффективный фидбэк, стремящийся это колесо вырвать у вас из рук.

Momo Racing действительно доставляет одно удовольствие во время игры, точно управляя виртуальной машиной и очень реально отрабатывая неровности виртуальной же дороги.

Очень хороши и педали, расположенные на большом и удобном основании. Для них характерны длин-

ный ход и естественность управления.

Не обошлось и без ложки дегтя, однако. Если кожаный чехол на руль еще достать можно, то вариант с «типа спортивными» педалями из перфорированного алюминия не прокатит – не производится ☹.

ТТХ

- Кнопок – 6
- Интерфейс – USB
- Угол поворота руля – 240 градусов
- Крепление – 3 струбцины
- Наш вердикт**
- Точность – 9,3
- + руль податливый и точный
- + правдоподобное движение педалей

- **Функциональность** – 7
- + правильный интерфейс USB
- ничего принципиально нового
- **Комплектация** – 8
- + шесть кнопок
- + профили к сотням (!) игр
- **Эргономика** – 8
- + руль и педали подходят каждому
- + рукоятку скоростей можно переставить слева от руля
- **Исполнение** – 8
- + солидная конструкция
- + полностью резиновый руль
- Итог**
- Любой почитатель гонок останется доволен этим рулем.....8,3

На диске «Шпиль!» №3 вы найдете:

Демо-версии

Republic Commando
Inago Rage

Видеоролики из игр

Cold Fear
Empire Earth 2
S.W.A.T. 4
Red Shark 2

Софт

Альтернативная программа для просмотра видеофайлов для QuickTime версии 1.4

Альтернативная программа для просмотра видеофайлов для RealPlayer версии 1.3

Программы для мобильных телефонов

BookReader
Mobile Agent

Киберспорт

VOD сражения SK.Insomnia против 4k.Fov на недавно прошедшем корейском World e-sport Games 2005

Полный пакет реплеев с Украинской Лиги по Starcraft с турнирной сеткой

Live! Аудиокоммент игры высшей лиги White-Ra против uAn[S2]

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 3 (40), березень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Лішук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітій
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 23.02.2005.

Наклад 23 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк»
Зак. №05-3256

Друк офсетний
Формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
із CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ИНДЕКС:

LG Electronics	2-я обл.
Mobilemania	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Украинские радиосистемы	3
Еспарт	4-7
Gillette	11
1C Украина	13, 23, 39
ZyXEL	15
IP Telecom	17
Ingress	27
Поинт Ком	47
Юнотек	59

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

000 «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		1	4,80	Да!		2	6,0
Да!		2	4,80	Да!		3	6,0
Да!		3	4,80	Да!		4	6,0
Да!		5	4,80	Да!		5	6,0
Да!		6	4,80	Да!		6	6,0
Да!		7	4,80	Да!		7	6,0
Да!		8	4,80	Да!		8	6,0
Да!		9	5,0	Да!		9	7,0
Да!		10	5,0	Да!		10	7,0
Да!		Спецвыпуск №2 «Читы и коды»					11,0
Да!		Спецвыпуск №3 «Все об RPG»					11,0
Да!		Спецвыпуск №4 «Читы и коды»					11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

MOBILEMANIA.ua

Бонус от Mobilemania Club! Подробнее на сайте Mobilemania.ua

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном крім 2600); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, Cx65, S65, CF62, SX1; Samsung E400, C200, E300, E600, P510, C100, X100, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG C1100, F2100, T5100, G5400, G7030, G7100; SonyEricsson K700, K500, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, G87, G90; LG B1300.

Монофонічні мелодії підтримують NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

PIŃГТОН		MONO	POLY	PIŃГТОН		MONO	POLY	PIŃГТОН		MONO	POLY
Arash	BoroBoro	2101984	2501147	The Rasmus	In The Shadows	2101019	2500161	Ирина Дубцова	О Нём	2101446	2500640
Adriano Celentano	Confessa	2101313	2500480	Webber	Phantom Of The Opera	2100356	2501146	«Крестный отец»		2100653	2500356
Aventura	Obsession	2101773	2500933	Авраам Руссо	Знаю	2101167	2500396	«Криминальное Чтиво»	Misirlou	2100146	2500027
Bon Jovi	It's my life	2100119	2500174	Triplex	Служебный роман	2100143	2500405	Корни	Вика	2101447	2500641
Benny Benassi	Turn Me Up	2101295	2501100		Ирония судьбы 2005	2101894	2501046	Ленинград	Мамба	2101467	2500647
	Satisfaction	2100998	2500162	«Бригада»	Triplex	2100753	2500237	Михаил Круг	Владимирский централ	2100654	2500042
Benassi Bros	Hit My Heart	2101401	2500571		мелодия из сериала	2100753	2500037	Мурка		2100018	2500036
Bomfunk MC	Freestyler	2100040	2500017	«Бумер»	Мобильник	2100995	2500200	«Миссия Невыполнима»		2100773	2500023
Britney Spears	Toxic	2101117	2500400		Никого не жалко	2100996	2500350	Мистер Кредо	Медляк	2101004	2500333
Danzel	Pump It Up	2101355	2500535		Привет Морриконе	2101088	2500351	Наталья Подольская	Поздно	2101935	2501096
Despina Vandi	Opa-Opa	2100041	2500563	«БРИБУМЕР»		2101680	2500600	Несчастный Случай			
	Come along now	2101409	2500588	Бутусов	Девушка По Городу Шла	2101468	2500649	Генералы Песчаных Карьеров		2100964	2500352
Eagles	Hotel California	2100542	2500270	В гостях у сказки		2101661	2500829	Океан Ельзи	Відпуста	2101885	2501037
Europe	The final countdown	2100046	2500025	В мире животных	Alonette	2100662	2500349		Друг	2101886	2501038
Evanescence	Bring Me To Life	2100920	2500105	ВИА Гра	Мир, о котором я не знала до тебя	2101937	2501098		Холодно	2101887	2501039
Eminem	Lose Yourself	2100886	2500021	Валерия и Стас Пьеха	Ты грустишь	2101860	2500992	Песня про зайцев		2100067	2500241
	Like Toy Soldiers	2101987	2501150	Верка Сердючка	Тук, тук, тук	2101754	2500912	Р.Масюков	Аривидерчи малышка	2101934	2501095
KAZANTIP 2004		2101681	2500847	Гімн України		2100000	2500236	Руслана	Дикі Танці	2101351	2500500
Kristian leontiou	Story of my life (RaGe)	2101458	2500633	Гимн России (СССР)		2100082	2500040	Сиртаки		2100015	2500013
Metallica	The Unforgiven	2100379	2500153	Гимн UEFA (Ole-Ole!)		2100002	2500032	Serёga	Черный Бумер	2101285	2500537
Narcotic Thrust	I Like It	2101734	2500948	Город, которого нет		2100891	2500238	Таліта Кум	Гаряча і гірка	2101942	2501104
N'Evergreen	Since You've Been Gone	2100983	2500329	Глюкоза	Снег идёт	2101932	2501093		День народження	2101978	2501140
O-Zone	Despre Time	2101543	2500719	«Джентльмены удачи»		2100359	2500403		Лтай	2101979	2501141
	Dragostea Din Tei	2101270	2500424	Дима Билан	На берегу неба	2101791	2500955	Тутси	100 свечей	2101933	2501094
Panjabi Mc	Jogi	2100821	2500156	Дмитрий Маликов	Вишнёвая смола	2101813	2501042	Уматурман	Ночной Дозор	2101648	2500815
Rammstein	Amerika	2101691	2500909	Елена Кукарская	По маленькой	2101936	2501097		Прасковья	2101658	2500830
Reflex	Люблю	2101814	2500991	Жанна Фриске	Ла-ла-ла	2101893	2501054		Проститесь	2101689	2500934
Royal Gigolos	California Dreaming	2101498	2500710	Зацепин и Кадышева	Широка река	2101684	2500851		Ума Турман	2101879	2501025
Scooter	Shake That	2101750	2500949	Звери	Южная Ночь	2101688	2501048	Чай Вдвоем	А ты всё ждешь	2101878	2501014
Tarkan	Kuzu Kuzu	2101566	2500818	Ираклий Пирцхалава	Время	2101786	2500950	«Шерлок Холмс»		2100065	2500401
	Dudu	2101347	2500538	Ирина Билык	Если ты хочешь	2101772	2500932	«Шрек»		2101751	2500911
The Prodigy	Girls	2101649	2500814		О любви	2101938	2501099	«7-40»	Еврейский танец	2100010	2500240

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



Як замовити java гру, поліфонічний рінгтон, анімаційну чи кольорову заставку? Для того, щоб отримати Ваше замовлення необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активувати WAP абонентам UMC та ДЖИНС - дзвонити 111, абонентам Київстар - дзвонити 3911, абонентам АсєBase - дзвонити 466.

Для замовлення Java - гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djice, UMC та ДЖИНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 105355. Для абонентів Київстар, Djice ціна - 3 у.о. грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДЖИНС ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. УВАГА! Мобільний оператор ДЖИНС не підтримує доставку Java-грі на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для замовлення поліфонічного, рінгтону анімаційної чи кольорової заставки абонентам Київстар, Djice потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраного замовлення на короткий номер 7343. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Абонентам UMC та ДЖИНС - відправте порожнє SMS-повідомлення на номер що складається з 10486712XXXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажити отримане повідомлення та зберегти Ваше замовлення. Увага! Перед замовленням перевірте чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запиту послуга вважається наданою.

Java

36800180

Toss'n'Roll

Жартівлива гра про життя двох кумедних прибульців!

Вибори

2004

36800130

код гри

Гра крутіше реальності

Crash 'n' burn

36800117

Приміть своїх супротивників тремтіти від однієї думки, що твій герой-гонщик зараз з'явиться на трасі!

Strip4U

Katharina

36800091

Strip4U

Naomi

36800090

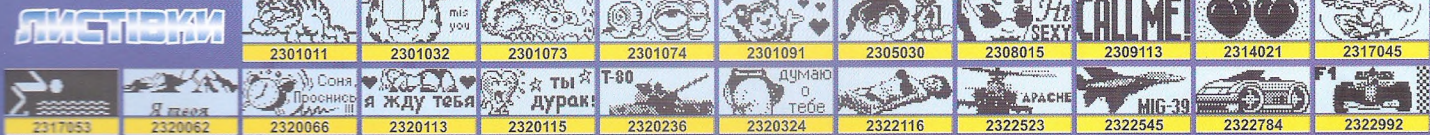
Склади в 4 Ряд та насолоджуйся зображеннями еротичних красунь!

Анімаційні заставки підтримують моделі з кольоровим екраном: Nokia тільки просмолтр (крім 2600), Siemens C65, CF62, CX65, M65, MC60, S65, ST60, SX1, Sony Ericsson K500, K700, T310, T610, T630, Z600, P900, LG C1100, F2100, G5400, G7030, G7100, T5100, Samsung серії C, X, D, E (крім C100, C110).

Анімаційні ЗАСТАВКИ



Підтримують: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365, T720, T720i, T722, T722i, C350, C450, Panasonic G60; Siemens усі моделі починаючи з 45-ї серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.



Як замовити монофонічний рінгтон або листівку?

КІЇВСТАР

djuice

Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер Київстар 7343. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Увага! Якщо ви робите замовлення на телефоні Siemens, у кінці коду необхідно додати S. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Дніпро Телеком

Київ, 04070, Гіровська, 1/8 дог. з УААСП № MC-1102 від 12.08.2002р.

СЛУЖБА ПІДТРИМКИ

(044) 201-14-16

цілодобово

UMC

Для телефонів Nokia та Samsung відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 10486712XXXXXXX, де XXXXXXX - код мелодії або листівки. Для телефонів Siemens відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 10486712XXXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Ліцензія Держзв'язку серії АА - 720189 від 29.12.2004р.



Властивості лідера –
**ШВИДКІСТЬ І
ТЕХНІКА**



Нові TFT-монітори Samsung 913N та 721S з рекордною швидкістю реакції Magic Speed™ – всього 8 мс!

Надшвидка реакція робить ці монітори незамінними для перегляду DVD, особливо захоплюючих блокбастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Ваші незабутні враження доповнить дизайн, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки.

Функція настройки кольору **Magic Tune™** та функція **Magic Bright™**, яка дозволяє обрати режим яскравості та контрасту в залежності від програми користування, сьогодні є вже звичними для TFT-моніторів Samsung, і успішно підкреслюють їх високотехнологічні лідерські якості в нових моделях.



8 мс

Алґрі (0482) 379706, 379707
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2352224

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG